Monaco GP 2

PC

PSX

N64

N64

PSX

GAME BOY COLOR

All Star Tennis 99

Hell-Copter

PC

Heroes of M&M III

PC

GAME BOY COLOR

Hexcite

PSX

PC

PSX & N64

Soft

# La Germania ha bisogno di nuovi piloti per vincere la Guerra. Sei pronto?

**LUFTWAFFE: un nome che fa ancora rabbrividire i nostri nonni ora diventa un appassionante simulatore di volo.**
**Naturalmente lo scenario è quello della Seconda Guerra Mondiale. Sei al comando dei migliori aerei della flotta tedesca e ci sei davvero perché i cockpit sono ricostruiti in ogni minimo dettaglio.**
**Parti dalla Spagna, attraversi 5 scenari di guerra impegnativi e ultra realistici per arrivare a Berlino.**
**Nelle tue mani hai il destino della IIa Guerra Mondiale, gli avversari sono agguerriti ma ai tuoi comandi hai delle vere e proprie leggende volanti: gli aerei della LUFTWAFFE!**

DIGITAL COMBAT SERIES
Luftwaffe COMMANDER
WWII COMBAT FLIGHT SIMULATOR
PC CD-ROM
Windows 95

Manuale in italiano.
Requisiti tecnici: Pentium 133 Mhz, Window 95, 16 Mb RAM,
Lettore CD-ROM 4X, 2 Mb scheda video, Scheda sonora compatibile windows 95.

PC CD-ROM

www.leaderspa.it

Qualità Interattiva.

# Games Master

Le voci sulla nuova PlayStation sono ormai più che rumori, eppure non mancano le uscite di giochi davvero eccezionali come Ridge Racer Type 4. In questo numero abbiamo messo insieme due degli eventi dell'anno per la PlayStation: il nuovo gioco di corse di Namco e l'annuncio delle caratteristiche della nuova console di Sony!

**Abbiamo provato Ridge Racer Type 4: un vero schianto!**

Games Master

IL MIO CASTELLO EDITORE
**Direttore editoriale**
Mietta Capasso
**Direttore responsabile**
Gaetano Manti
**Assistant Publisher**
Andrea Minini Saldini
**Editor**
Paolo Paglianti
**Segreteria di redazione**
Pierpaola Eraldi

**REALIZZAZIONE EDITORIALE**
**KiD - Creating in Digital**
C.so Lodi 59 - 20139 Milano
kid@kiditaly.com
**Direttore**
Andrea Orchesi
**Consulenza editoriale**
Oku Studio (oku@okustudio.com)
**Consulenza per il coordinamento editoriale**
Andrea Abbiati - abbiati@studiokid.it
**Consulenza per il coordinamento grafico**
Michela Rossetti
**Hanno collaborato:**
Massimiliano Balestrini, Cristiano Screm, Riccardo Abbate, Gianluca Tabbita, Katiuscia Storino.

**EDITORE**
**Future Publishing Italy SpA**
via Asiago 45 - 20128 Milano
Telefono 02/2529161
Fax 02/26005520
**Chief Financial Officer**
Claudio Cuna
**Chief Operating Officer**
Stefano Spagnolo
**Publishing Director**
Vittorio Manti
**Direzione Amministrativa**
Clara Gazzola
**Assistenti di direzione**
Paola Altieri, Alberta Rivolta, Rosa Scarsetto

**PUBBLICITA'**
**Future Publishing Italy SpA**
via Asiago 45 - 20128 Milano
Telefono 02/2529161
Fax 02/26005120
**Responsabile** Costantino Cialfi
**Segreteria** Gabriella Re
**Traffico** Elena Consoli, Nicoletta Pappalettera, Domizia Ricci



Spedizione in abbonamento postale -45%- art. 2 comma 20/B art. 2 legge 662/96 - Filiale di Milano
In questo numero la pubblicità è del 41%
Pubblicazione mensile registrata presso il Tribunale di Milano il giorno 1 marzo 1997 al N. 100
Una copia lire 8.000
Arretrati una copia lire 16.000
Per informazioni sugli abbonamenti rivolgersi a Parrini, telefono 02/76119009 dalle 9:00 alle 12:30 e dalle 14:00 alle 17:30
**Coordinamento della Produzione**
Francesca Brenci francy@ilmioweb.it
**Produzione**
Luigi Canton, Lorenzo Cazzaniga
**Diffusione**
Carlisa Mancini, Massimo Maroni, Fausto Visconti
**Fotolito**
Yellow & Red
**Stampa**
Canale, Grugliasco (Torino)
**Distribuzione per l'Italia**
Parrini SpA, Roma

# Games Master

# IN QUESTO NUMERO...

## RIDGE RACER TYPE 4

LA QUARTA USCITA DI RIDGE RACER CI ATTENDE ... NON FACCIAMOCI ASPETTARE!

PlayStation



## POWER STONE

Quando il gioco si fa duro...

Dreamcast



## MARIO PARTY

...Mario è in versione da tavolo



## LE SCHEDE DEGLI EROI

# IN BREVE...

**Abbiamo fretta di sapere tutto? Ecco qua!**



## SPECIALE ACCESSORI DA GIOCO

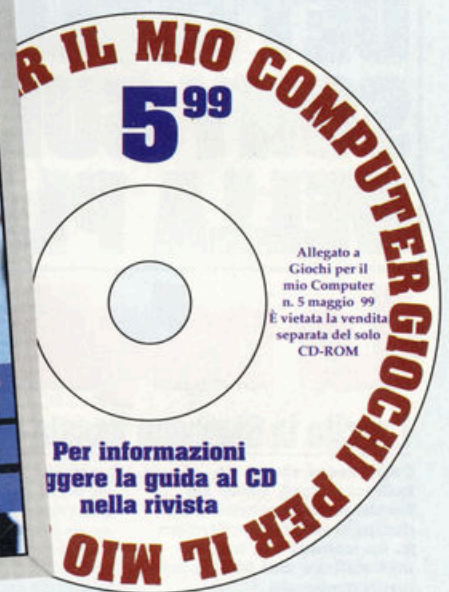
Per giocare meglio ai nostri videogiochi basta poco... scopriamolo a pagina 91

## RUBRICHE

# QUESTO MESE CON SOLE 9.900 LIRE IN EDICOLA COMPRI

## 1 LA TUA RIVISTA PER GIOCARE ALLA GRANDE

## 2 UN CD CON UN GIOCO COMPLETO! ZERO ZONE L'AVVENTURA DI FANTASCIENZA IN ITALIANO

## 3 UN ALTRO CD CON 16 DEMO PER PROVARE I GIOCHI MIGLIORI DEL MESE

- 144 PAGINE DI RIVISTA
- DUE CD-ROM
- UN GIOCO COMPLETO
- 16 DEMO GIOCABILI

## A SOLE 9.900 LIRE

# NESSUNO TI HA MAI DATO DI PIU'

# NEWS

## COMUNICAZIONI DETTAGLIATE DI SONY SULL'USCITA DELLA PLAYSTATION 2!

Proprio così, si tratta della notizia che tutti stavamo aspettando. Sebbene si siano succedute per mesi interminabili voci di corridoio provenienti da ogni fonte possibile, Sony ha ostinatamente tenuto la bocca cucita a proposito dell'erede della PlayStation. Almeno fino a ora. In occasione di una speciale conferenza stampa che ha avuto luogo a Tokyo, sono finalmente stati diffusi particolari dettagliati sulla più potente console per videogiochi mai vista al mondo. Nelle quattro pagine successive, Games Master ci rivela tutto ciò che dobbiamo sapere sul nuovo nato di casa Sony...

## La migliore console della storia!

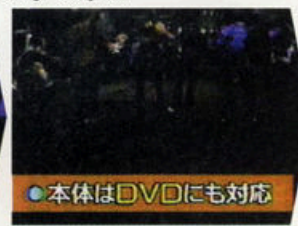
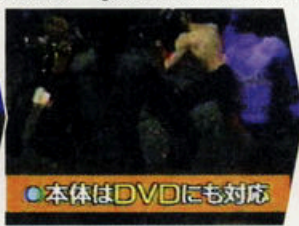
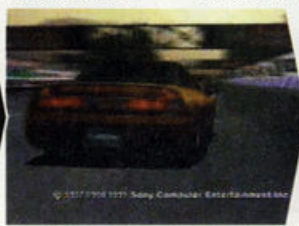
### L'uscita in Giappone fissata per marzo! Completamente compatibile con i giochi attuali! Legge i DVD!

**Dopo mesi di indiscrezioni, Sony ha finalmente rivelato tutti i dettagli sulla PlayStation 2. La console si baserà sull'utilizzo del DVD, sarà perfettamente compatibile con i giochi per la PlayStation attuale e verrà lanciata in Giappone entro il marzo prossimo. Esiste la possibilità che il lancio venga effettuato addirittura prima di Natale. La distribuzione in Europa e negli Stati Uniti non avrà luogo, con ogni probabilità, prima dell'autunno del 2000.**

Sony non ha ancora comunicato il prezzo della console, che in base alle prime stime dovrebbe comunque aggirarsi sui 50.000 yen (pari a circa 800.000 lire) in Giappone; il prezzo di vendita in Europa sarà probabilmente più elevato. La console non è stata inoltre ancora battezzata ufficialmente e viene definita semplicemente come 'la PlayStation della nuova generazione'. Non sono ancora stati presentati titoli specifici; i demo realizzati da Square, Namco, SCEI e From Software sono dedicati invece a sfoggiare la potenza tecnologica della PlayStation 2. Namco ha presentato alcune sequenze filmate di Ridge Racer Type 4 e una versione di Tekken 3 potenziata sul piano della grafica, mentre Square ha mostrato la scena del ballo tratta da Final Fantasy 8, anch'essa in tempo reale. La totale 'compatibilità retroattiva' della console ci consentirà di utilizzare su di essa tutti i giochi per PlayStation, anche se la loro qualità non risulterà ulteriormente migliorata. Anche tutte le periferiche per l'attuale PlayStation saranno compatibili con la nuova console. Non è difficile prevedere che Sony avrà uno straordinario successo...

È questa la riproduzione artistica più fedele del futuro aspetto della PlayStation 2?

### Quali giochi ci saranno?!

Il comunicato di Sony ha sollevato molte domande oltre a dare molte risposte. Uno dei punti interrogativi è legato al fatto che non è stata fatta menzione dei giochi che accompagneranno il lancio della console. Sony spera di poter presentare ben otto titoli per l'occasione. Nel corso della conferenza stampa è stato presentato comunque un demo giocabile di una nuova versione di Gran Turismo che sfrutta la nuova tecnologia. Il demo mostrava una pista completa di ogni dettaglio e un certo numero di macchine. Ciò lascerebbe presagire che con ogni probabilità il lancio della console sarà accompagnato da una nuova versione di Gran Turismo. Fra gli altri titoli che potrebbero apparire insieme alla nuova console ci sono una nuova versione del popolarissimo picchiaduro di Namco Tekken e il gioco di ruolo Final Fantasy 9. Anche Capcom potrebbe essere attualmente al lavoro su un nuovo titolo della serie Resident Evil. Inoltre, le nuove straordinarie opportunità di personalizzazione offerte dalla PlayStation 2 potrebbero comprendere la possibilità di imprimere il nostro aspetto al viso del nostro personaggio in un gioco di ruolo, mediante una fotografia digitale.

# Che aspetto avrà?

## Sony rivela poco...

**Sony dovrebbe rivelare l'aspetto della sua console di nuova generazione alla fine dell'estate.**
Nell'attesa, su Internet si susseguono ondate di disegni e fotomontaggi. Tutti vogliono indovinare la forma della PlayStation. Sebbene alcune di queste riproduzioni sembrino avvicinarsi in qualche misura alla realtà, in molti altri casi si tratta di creazioni assolutamente bizzarre, frutto di fervida immaginazione e notti insonni. Diamo un'occhiata a queste immagini assolutamente non ufficiali attualmente in circolazione e decidiamo da noi se la PlayStation 2 assomiglierà in qualche modo a una di esse...

Questa è una delle prime riproduzioni, l'unica finora a comprendere uno schermo. Un po' troppo pesante però, no?

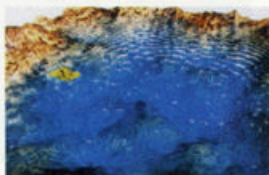
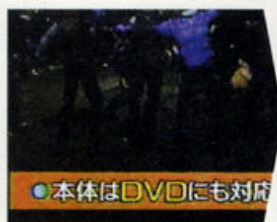
Anche patatine grandi e una Coca, per favore... A parte il fatto che assomiglia decisamente a un cheeseburger, questo arnese sembra un lavoretto realizzato da un bambino con un paio di appendiabiti e un po' di nastro adesivo.

Facile da confondere con un UFO vecchio stile, questo aggeggio non ha proprio l'aspetto della più grande console per videogiochi mai creata...

# La PlayStation 2 creerà una 'serie A' degli sviluppatori?

## Le sue capacità grafiche sono eccessive per molti di loro!

**Questa primavera verranno resi disponibili per le case produttrici di giochi i sistemi di sviluppo per la PlayStation II. In ogni caso, la grande quantità di costose attrezzature necessarie per sfruttare la potenza della console potrebbe permettere di realizzare giochi solo a una ristretta cerchia di sviluppatori.**

Erano molti i musi lunghi tra le file dei rappresentati delle case produttrici di giochi durante la presentazione della PlayStation 2. Le capacità di gestione della grafica offerte dalla nuova console, fortemente ampliate, vengono citate tra le possibili cause di una radicale divisione all'interno del settore della produzione di programmi. Lo stesso presidente di Square, Tomoyuki Takechi, ha confessato: "Non saranno più di cinque le case produttrici capaci di sviluppare giochi in grado di sfruttare appieno le potenzialità della PlayStation 2". Solo giochi di prim'ordine, dunque?

► Un piccolo assaggio della straordinaria grafica di cui la console è capace.

# Tecnicamente parlando

## Le caratteristiche tecniche dell'Emotion Engine superano quelle del Dreamcast e del Pentium 3!

**I dati tecnici della PlayStation 2 sono assolutamente sbalorditivi e appaiono in grado di spiazzare il processore del Dreamcast e perfino il processore dei computer più costosi: il Pentium 3.**
Il cuore del sistema sarà costituito dal nuovo Emotion Engine che, stando alle dichiarazioni, dovrebbe essere in grado di controllare la spettacolare cifra di 66 milioni di poligoni al secondo. Perfino in presenza di illuminazione completa ed effetti speciali, sarà capace di controllare ben 13 milioni di poligoni al secondo. Il confronto con gli otto milioni del Voodoo 3 e i tre milioni del Dreamcast è eloquente. Sony ha dichiarato: "Il nostro sogno è creare una nuova forma di divertimento computerizzato". Ha aggiunto che l'obiettivo primario sarà un maggiore realismo nei giochi. Oltre a permettere una grafica straordinariamente dettagliata, la tecnologia della PlayStation della nuova generazione disporrà della rivoluzionaria capacità di generare in tempo reale simulazioni fisiche complesse, mondi, personaggi e comportamenti. Tutto questo grazie alla colossale potenza di elaborazione a virgola mobile del sistema. Tutto ciò, definito 'Emotion Synthesis', consentirà per esempio ai capelli e agli abiti dei personaggi di essere mossi da un vento calcolato e riprodotto in tempo reale. Il sistema sarà inoltre in grado di

### Qualche cifra...

**Stando alle dichiarazioni ufficiali, la PlayStation 2 sarà in grado di migliorare le prestazioni e la qualità della tecnologia grafica "al massimo livello possibile per un apparecchio televisivo". Uau! Se vogliamo dare un'occhiata più da vicino a tutte le varie diavolerie tecnologiche, teniamoci forte: si parte...**

**PROCESSORE: EMOTION ENGINE A 128 BIT**

| | |
|---|---|
| Frequenza dell'orologio di sistema: | 300 MHz |
| Memoria Cache: | Istruzioni 16 KB; Dati 8 KB + 16 KB (ScrP) |
| Memoria principale: | Direct Rambus (Direct RDRAM) |
| Capacità di memoria: | 32 MB |
| Ampiezza di banda del bus della memoria: | 3,2 GB al secondo |
| Co-processore: | Floating Point Unit (FPU) |
| Floating Point Multiply Accumulator x 1 | |
| Floating Point Divider x 1 | |
| Unità vettoriali: | VU0 e VU1 |
| Floating Point Multiply Accumulator x 9 | |
| Floating Point Divider x 3 | |
| Prestazioni a virgola mobile : | 6,2 GFLOPS |
| Trasformazione geometrica degli elementi 3D generati dal computer: | 66 milioni di poligoni al secondo |
| Decodificatore delle immagini compresse: | MPEG2 |

**GRAFICA: GRAPHICS SYNTHESISER**

| | |
|---|---|
| Frequenza: | 150 MHz |
| Ampiezza di banda del bus DRAM: | 48 GB al secondo |
| Banda del bus DRAM: | 2.560 bit |
| Configurazione dei pixel: | RGB: Alpha: Z Buffer (24: 8: 32) |
| Numero massimo di poligoni: | 75 milioni di poligoni al secondo |

**AUDIO: SPU2 + CPU**

| | |
|---|---|
| Numero delle voci: | ADPCM: 48 canali sull'SPU2 più voci programmabili in numero indefinito |
| Frequenza dei campionamenti: | 44,1 KHz o 48 KHz (a scelta) |

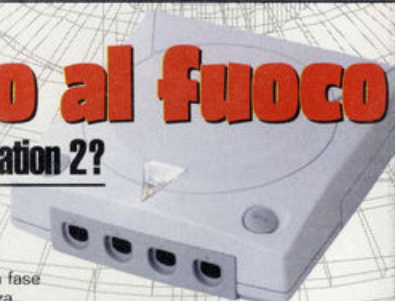
**PROCESSORE I/O**

| | |
|---|---|
| Nucleo del processore: | Quello dell'attuale PlayStation |
| Frequenza: | 33,8 MHz o 37,5 MHz (a scelta) |
| Bus secondario: | 32 Bit |
| Interfacce: | IEEE1394, Universal Serial Bus (USB) |
| Comunicazione: | Attraverso PC-Card (PCMCIA) |

Lettori di dischi: CD-ROM e DVD-ROM

# Sega e Nintendo rispondono al fuoco

## Grande successo giapponese del Dreamcast! L'N2000 sarà migliore della PlayStation 2?

**Com'era prevedibile, le notizie sull'erede della PlayStation hanno indotto Nintendo e Sega a difendere a spada tratta le loro console.**
Molti prevedono che il destino del Dreamcast sia già segnato, sebbene la console non sia destinata a essere lanciata in Europa per altri cinque mesi. Sebbene l'entusiasmo per il lancio del Dreamcast possa essere in parte pregiudicato dalle notizie sulla PlayStation 2 di Sony, a giudicare dal successo riscosso ultimamente dalla console Sega in Giappone quest'ultima appare ancora lontana dal trasformarsi in un nuovo Saturn. Il Dreamcast ha già ottenuto un folto seguito in Giappone, con 800.000 esemplari venduti entro la fine di febbraio. Il vicepresidente di Sega ha dichiarato che l'obiettivo è vendere tre milioni di Dreamcast prima del lancio della PlayStation 2. Secondo alcune fonti sarebbe Sony, più che Sega, ad avere qualche preoccupazione per il futuro. Questi timori avrebbero fatto anticipare la presentazione delle caratteristiche tecnologiche della PlayStation 2, nel tentativo di raffreddare l'entusiasmo che circonda attualmente il Dreamcast. Nel frattempo, Nintendo ha annunciato che l'erede del Nintendo 64, attualmente in fase di sviluppo "avrà una potenza almeno pari, se non superiore, a quella risultante dai dati tecnici della PlayStation 2 che abbiamo potuto apprendere finora. Inoltre il suo prezzo di vendita in tutto il mondo sarà quantomeno pari, se non inferiore a quello della PlayStation 2". Nintendo ha confermato che la sua nuova console non farà uso di cartucce: si tratta di un passo importante per Nintendo, che ha una particolare preoccupazione per i giochi pirata. Tuttavia, aspettiamo a mettere da parte i soldi: la console non arriverà nei negozi fino alla fine del 2001.

▲ Speriamo soltanto che non si tratti di una versione di prova di Baby Universe 2...

simulare con estrema accuratezza fenomeni fisici come la gravità e l'attrito, nonché materiali diversi come legno, metallo, gas e acqua. Le capacità matematiche della console si avvicinano a quelle dei super-computer utilizzati per le simulazioni in ambito scientifico... e tutto ciò troverà posto in una scatoletta da collegare al nostro televisore! Per la prima volta una console si appresta a superare la potenza degli attuali computer di fascia alta.

# La nuova console sarà perfettamente compatibile con i giochi per PlayStation...

## Non è ancora il momento di buttarli via!

**Che una nuova console sia istantaneamente compatibile con i giochi realizzati per un sistema più vecchio è un fatto senza precedenti nella recente storia dei videogiochi. Potrebbe convincere da solo molti videogiocatori ad acquistare la nuova console.**

La PlayStation 2 sarà compatibile al 100% con tutti i titoli della PlayStation attuale e offrirà il vantaggio di quadruplicare la velocità di trasmissione dei dati: gli utenti potranno quindi contare su tempi di caricamento molto più brevi. Oltre a essere compatibile con tutte le periferiche attualmente in circolazione, la PlayStation 2 potrà anche essere collegata con una tastiera, con una stampante, con un videoregistratore o con una telecamera digitale. Potrà inoltre fornire energia a dispositivi come sistemi di comando dotati di piccoli schermi a cristalli liquidi, che non dovranno quindi più fare affidamento sull'alimentazione esterna. Quanto ai timori per la sorte della PlayStation originale, Sony ha dichiarato che continuerà a commercializzare entrambe le console fino a quando esisterà una domanda da parte degli utenti. Chi crede che la PlayStation sia destinata a scomparire in breve tempo tenga presente che ancora oggi è possibile acquistare un Mega Drive nuovo di zecca, se si cerca un po'. Ciò significa che nel giro di qualche anno potremmo avere in circolazione ben cinque console, tutte vive e vegete.

# IL LANCIO EUROPEO DEL DREAMCAST

**In occasione di una recente fiera di videogiochi in Germania è emerso che i piani per il lancio del Dreamcast in Europa potrebbero essere in una fase più avanzata di quanto Sega sia disposta ad ammettere.**
La notizia strepitosa è che sembra che il lancio sia stato fissato sul calendario di Sega per giovedì 9 settembre. Garantito che gli appassionati di videogiochi si prenderanno un giorno di libertà dal lavoro, marineranno la scuola o si daranno malati, insomma faranno qualsiasi cosa pur di trovarsi in fila fin dal mattino davanti alla più vicina rivendita di videogiochi. Il logo arancione al quale ci siamo abituati verrà presto soppiantato da un nuovo simbolo blu. Il motivo? Chi lo sa. Non che a qualcuno importi poi così tanto del logo: è la console che ci interessa. Come previsto, le console saranno legate a codici nazionali. In altre parole, sulla console italiana non sarà possibile utilizzare giochi americani o giapponesi. Resta solo da vedere quanto ci metterà la Trucchetti Spa a inventare qualche stratagemma per aggirare questo ostacolo, sebbene nessuno sia ancora riuscito a risolvere questo stesso problema con la PlayStation... modifica del chip a parte. Alcuni dei giochi di cui si va parlando in Giappone non saranno lanciati in Europa. Il deludente Godzilla Generations e il poco stimolante Bass Fishing andranno così a unirsi a Tetris 4D e al promettente gioco d'avventura July nell'elenco dei titoli riservati al Sol Levante. La console comprenderà il chiacchieratissimo modem; circolano voci secondo le quali Sega starebbe già lavorando sui server in modo da assicurarsi che il modem possa essere utilizzato fin dal primo giorno per il gioco in rete. Fra i titoli che sfrutteranno questa funzione ricordiamo Sega Rally 2. Alla batteria iniziale di giochi disponibili al momento del lancio si unirà nel giro di qualche mese anche Shen Mue: troveremo altre informazioni su questo "mostro" in questo stesso numero.

## FINAL FANTASY: IL FILM

**Incredibile: passeranno ancora due anni prima che questo film sia ultimato, ma se ne continua tuttora a parlare come nel giorno in cui è stato annunciato. Su Internet potremo sbizzarrirci con le ultimissime novità sul film di Final Fantasy.**

▲ Niente notizie sulla trama, niente immagini dei personaggi e nessuna idea su ciò che faranno. Nonostante ciò, eccoci qui a scandagliare Internet tutti i giorni alla ricerca di notizie sul film.

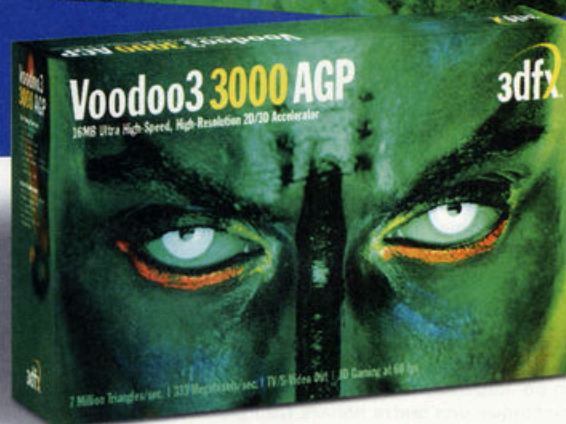
▲ Sebbene non disponibile al momento del lancio, Shen Mue sarà in vendita in Europa prima di Natale.

3dfx

# Voodoo3

## Vieni a provare nei negozi Computer UNION le nuovissime schede VOODOO3!

Voodoo3 3000 AGP
16MB Ultra High-Speed, High-Resolution 2D/3D Accelerator
3dfx

L'unica scheda video che sostituisce la tua VGA ed è compatibile con tutte le librerie di istruzioni grafiche 3D (DIRECT 3D, GLIDE, OPEN GL). Puoi scegliere tra 3 modelli a seconda delle tue esigenze: per fare la scelta giusta, vieni a provarle in uno degli oltre 100 negozi UNION!

| | BUS | MB | RAM DAC | RAM SPEED | OUT |
|---|---|---|---|---|---|
| Voodoo 3 2000 | AGP2/PCI | 16 | 300Mhz | 143Mhz | - |
| Voodoo 3 3000 | AGP 2 | 16 | 350Mhz | 166Mhz | TV OUT |
| Voodoo 3 3500 | AGP 2 | 16 | 350Mhz | 183Mhz | TV OUT/DFP |

da sole
**£. 289.000**
IVA inclusa

**PER SAPERE IL PUNTO VENDITA UNION A TE PIÙ VICINO CHIAMA QUESTO NUMERO**

Numero Verde
167-811020

**SERVIZIO ATTIVO 7 GIORNI SU 7 DALLE 10 ALLE 23**



COMPUTER UNION
INDUSTRIA INFORMATICA ITALIANA

◄ Sembra che Sega ritenga il logo arancione un po' troppo delicato per i videogiocatori europei.

◄ Shen Mue è uno dei giochi di ruolo più ambiziosi su cui ci sia mai capitato di mettere gli occhi. Potremo parlare con la gente all'interno di un ambiente realistico. L'aspetto è splendido.

## I SOLITI SOSPETTI!

Ecco i giochi che saranno disponibili a settembre in occasione del lancio del Dreamcast, pronti a prosciugare i nostri portafogli.

**VIRTUA FIGHTER 3TB**
Speriamo solo che lancino anche il sistema di controllo da sala giochi in contemporanea: solo così sarà possibile trarre il meglio da questo picchiaduro praticamente perfetto.

**SEGA RALLY 2**
Grandioso nella modalità a giocatore singolo, un po' impacciato in quella a due, rimane comunque una pietra miliare tra i giochi di corse. Fantastico come titolo di lancio: venderà alla grande.

**SONIC ADVENTURE**
Dal punto di vista dell'aspetto è il miglior gioco della storia, ma non è privo di piccoli difetti. Comunque è sbalorditivo, assolutamente da avere. Dopo Sega Rally 2 è il pezzo grosso fra i titoli del lancio, secondo noi.

**HOUSE OF THE DEAD 2**
Forse che avremo a disposizione anche una pistola per il Dreamcast? Un lugubre sparatutto destinato a deliziare i fanatici più incalliti della sala giochi, sebbene lasci un po' a desiderare quanto a giocabilità.

**BLUE STINGER**
La versione integrale. Potrebbe diventare il Metal Gear Solid del Dreamcast. Non occorre aggiungere altro.

**PEN PEN TRILCELON**
Un buffo gioco di corse adatto ai tipi più bizzarri. Probabilmente non venderà moltissimo, ma potrebbe riscuotere un notevole seguito, specie se Sega Rally 2 dovesse esaurirsi in fretta.

**INCOMING**
Uno sparatutto tridimensionale dall'ottima grafica. Non sarà uno dei titoli di punta, trattandosi della conversione di un gioco per PC, ma è pieno di azione.

**MONACO GP**
Ancora non abbiamo visto molto di questo gioco di corse, ma dovrà essere davvero notevole per competere con Sega Rally 2.

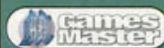
# ANTEPRIME



# SHEN MUE

pag. 18

**IN USCITA A**
**N.D.**

▼ SVILUPPATORE
SEGA AM#2
▼ EDITORE
SEGA
▼ GIOCATORI
1
▼ ALTRE VERSIONI
NESSUNA

# SHEN MUE

**"Salve, sapete chi ha ucciso il mio papà?". La nuova esplosiva avventura di Sega ci porta per le strade di Hong Kong con una domanda in mente...**

**Tra i titoli originali in questo momento in fase di sviluppo per Dreamcast, questo gioco è il più ambizioso e forse l'unico ad attrarre i non fan di Sega alla console. È il titolo più atteso del Dreamcast, il Super Mario di Sega.**

Risultato di più di due anni di ricerca e sviluppo, questo gioco sarà sicuramente il capolavoro per console di Yu Suzuki, l'uomo che, tra l'altro, ha creato la serie Virtua Fighter. Per evitare la diffusione di qualsiasi dannoso pettegolezzo, tipo che questo non sia altro che un gioco di ruolo in stile Virtua Fighter 3, Shen Mue inaugura un nuovo genere, detto FREE, dall'inglese Full Reactive Eyes Entertainment, ossia intrattenimento a piena reattività oculare. Secondo Yu, ciò significa "un titolo giocabile da chiunque, in ogni nazione e anche da un bambino di 10 anni". In un mondo dove la maggior parte dei genitori non è nemmeno in grado di regolare l'orologio del videoregistratore, a noi sembrava che i bambini di dieci anni se la cavassero benissimo... Dunque, di cosa si tratta?
Beh, noi interpretiamo un tizio che si è perso a Hong Kong e ha la missione di scoprire la verità sulla morte di suo padre. È una missione piuttosto impegnativa. È un gioco di ruolo senza troppi numeri e battaglie casuali. È una trama da cui si sviluppa un gioco e non il contrario e la presentazione straordinaria di questa storia epica farà divertire gli spettatori quanto i giocatori...

## GUARDIAMOCI UN PO'!

Il personaggio principale in Shen Mue siamo noi: Ryo Hazuki. Allevato dal padre Iwao dopo la morte della madre quando era ancora un bambino, Ryo ha imparato a essere un duro. Iwao era un padre severo e lo faceva allenare ogni giorno. Ora è giunto il momento di mettere in pratica le nozioni apprese, quando Ryo parte per Hong Kong per risolvere il mistero della morte del padre. Un altro personaggio importante in Shen Mue è Rei Shenhua. Siamo a conoscenza di tre cose riguardo lei: è cresciuta in Cina, è 'naturale e pura' e il suo destino cambierà con l'incontro di Ryo. Siamo importanti...

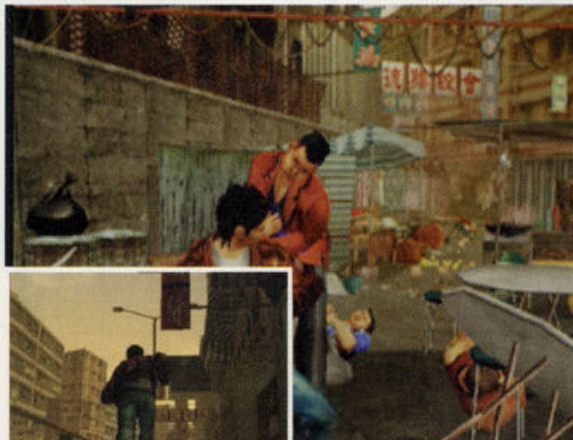
## VIIIAAAA!

A giudicare dal numero di zuffe in cui resta coinvolto sembra che Rio abbia un po' di nemici nella vecchia Hong Kong. Sembra anche che si tratti di vere e proprie bande, più che scontri uno contro uno in stile Tekken.

▲ Usando il pulsante direzionale per muovere Ryo, piuttosto che un controllo analogico, dovremmo sentirci molto...

▲ ...a nostro agio nelle scene di combattimento. C'è qualcuno che gradisce una versione migliorata di Virtua Fighter 3 più un tot?

## COSÌ VERO CHE LO SI RICONOSCE DALL'ODORE!

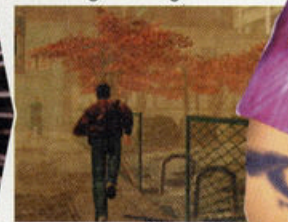
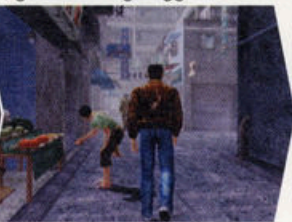
La principale preoccupazione di Yu Suzuki nel creare Shen Mue era di dar vita a un mondo virtuale reale come non si era mai visto. I dettagli sono curati attentamente: sono state disegnate oltre 1.000 stanze fin nei più piccoli particolari (telefoni, registratori, ecc...). Possiamo anche muovere la testa in tutte le direzioni in modo da poter ispezionare ogni angolo della stanza.

▲ Attenzione ai dettagli! Che dire delle oche sulla destra?!

Games Master
NUOVI AMICI
Nel nostro viaggio alla ricerca della verità incontreremo un gran numero di personaggi: da ragazze meravigliose a enormi cattivoni pelati che danno l'impressione di poterci schiacciare come mosche...
SHEN MUE

# Modalità di gioco!

Shen Mue presenta tre modalità di gioco differenti: View, Play e Quick Timer Event.

**MODALITÀ VIEW** Di base questo è il nome per definire i filmati del gioco. A differenza di alcuni giochi di ruolo, tipo Final Fantasy 7, in cui il passaggio tra il gioco vero e proprio e gli intermezzi animati è ovvia per via delle differenze grafiche, in Shen Mue tutte le scene hanno uguale qualità grafica!

**MODALITÀ PLAY** Il suo nome fa intendere che in questa modalità trascorreremo la maggior parte del tempo. Guideremo il nostro personaggio attraverso le zone della mappa, stando attenti a guardare tutti i cartelli stradali, gli edifici e gli oggetti che troviamo sul nostro cammino. Esaminiamo ogni dettaglio.

**MODALITÀ QTE** Ispirata a Die Hard, questa speciale modalità entra in gioco in momenti chiave. Durante i momenti Quick Timer Event, comparirà sullo schermo un'icona e noi dovremo premere il tasto corrispondente. Premendolo in tempo potremo ammirare una scena d'azione che si concluderà con successo.

# Gli ambienti

L'azione ha luogo in due ambientazioni principali, Hong Kong e il Giappone, e ruota attorno a Yokosuka, il paese natale di Ryo. La maggior parte del gioco su svolge a Kowloon, nei sobborghi di Hong Kong, nel 1986. È sicuramente un luogo di grande atmosfera, molto buio e con un gran numero di viuzze che nascondono innumerevoli segreti...

## SALVE, POSSO PARLARLE?

Chiacchierare con altra gente non è effettivamente necessario per procedere nel gioco, visto che moltissime persone non hanno niente a che fare con la storia, ma è divertente. Ci sono 500 personaggi non giocabili!

## ATTENTA A COME PARLA, MIA CARA SIGNORA!

Per cercare di attrarre un maggior pubblico in Giappone, le voci dei personaggi di Shen Mue sono fornite da famosi attori giapponesi. Hiroshi Fujioka presta la sua voce a Iwao Hazuki, il padre di Ryo, mentre la voce di Ryo stesso è fornita da Masaya Matsazuke, una celebrità della televisione per bambini...

# Realismo totale

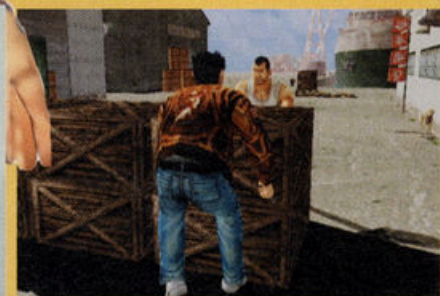
Tutte le scene di Shen Mue sono girate in motion-capture, cioè con una tecnica che consente di riprodurre i movimenti reali con la massima fedeltà. Per la mano di Ryo, ovvero la nostra, in fin dei conti, durante il gioco verranno usati non meno di 17 schemi. Facciamo caso alla scena della telefonata per rendercene conto.

▲ "Huh-aaaa! Eooooo-ah-ka-ka! Vi piacciono i miei movimenti felini?".

## SOLDI, SOLDI, SOLDI...

Durante tutto il gioco, avremo bisogno di soldi per il cibo, per pagare gli alberghi, per ottenere informazioni e cose del genere. Ci sono due modi per far soldi: facendosi assumere per lavori part-time o giocando d'azzardo per la strada...

▲ Ecco un modo veloce per fare un po' di soldi: correre qualche rischio in una via laterale.

▲ La via onesta per guadagnare: lavorare a ore giù al porto. Possiamo ottenere un lavoro anche nei negozi locali.

## GIORNO E NOTTE

Possiamo esplorare il mondo cinese in tempo reale, visitando le località in diversi momenti del giorno. Guardiamo come cambia la luce dal mattino fino a mezzanotte.

**BRUTTO TEMPO** Yu Suzuki sta implementando anche un 'sistema climatico magico'. La nostra avventura è così lunga che affronteremo giornate di sole, di pioggia, nuvolose e anche di neve!

## L'istinto mi fa continuare a correre...

Con Virtua Fighter 3, Suzuki ha creato un originale e ben bilanciato sistema di controllo. In Shen Mue, Yu ha nuovamente creato una serie di controlli originali che ci consentono di giocare istintivamente. Il pulsante direzionale viene usato per guidare il nostro personaggio nel mondo di Shun Mue (con R e L che ci consentono di correre), mentre lo stick analogico verrà usato per muovere la testa del personaggio e guardarsi intorno. A differenza che in Super Mario 64 o Metal Gear Solid, possiamo guardarci intorno anche mentre ci stiamo muovendo!

△ Notiamo il dettaglio delle vene sul dorso della mano!

▷ Non solo possiamo chiamare la gente, ma possiamo anche registrarla...

## il pagellino

**+** Il genio dei giochi di Sega sta creando quella che potrebbe essere la sua più grande esperienza!

**−** Nonostante i combattimenti, c'è il rischio che possa risultare un po' lento per i gusti di alcuni.

## quando uscirà?

Inizialmente doveva essere distribuito in Aprile in Giappone, ma poi hanno cambiato idea e ora la data è da confermare.

Uno dei più grandi giochi per Dreamcast? Possiamo essere sicuri che nei prossimi numeri ci saranno le ultime novità a riguardo...

aviga affronta esplora
ffronta esplo gi
splora sfugg na
uggi naviga

Amerzone

r gioco.

Dreamcast

**IN USCITA A SETTEMBRE**

▼ SVILUPPATORE
SEGA
▼ EDITORE
SEGA
▼ GIOCATORI
1-2
▼ ALTRE VERSIONI
ARCADE

GamesMaster

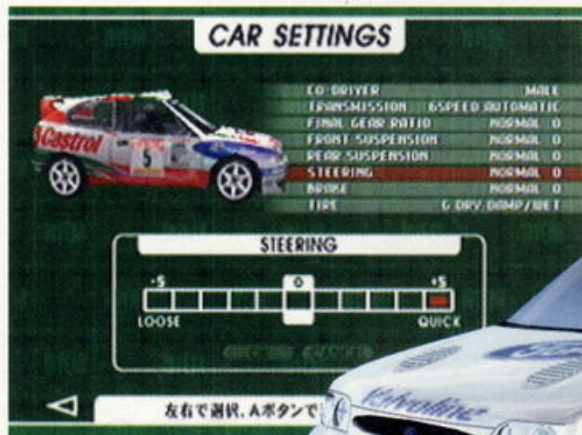
# SEGA RALLY 2

**Una moltitudine di bolidi fango scivoloso e paurose curve a gomito danno vita alla più importante conversione di un titolo da sala giochi mai fatta da Sega.**

**Davanti a Sega Rally 2, la prima cosa che abbiamo pensato è stata: "Forza! Stordiscici con la tua nitidissima grafica, mettici al tappeto con la tua fluidissima manovrabilità e dacci il colpo di grazia con una giocabilità da sala giochi...". È inutile affermare che non siamo rimasti per nulla sorpresi quando il gioco lo ha fatto.**

Quando giochiamo per la prima volta, il nostro istinto è di provare l'opzione Arcade. Questo è un errore, poiché non solo questa modalità è difficile, ma i circuiti del campionato decennale sembrano molto più interessanti. In questa modalità possiamo mettere a punto la nostra auto da rally alla perfezione. Quelli che se ne intendono hanno la possibilità di regolare la sensibilità dello sterzo ai massimi livelli, rendendo molto più facile il controllo dell'auto durante le derapate. È stato fatto davvero molto per rendere queste piste più lunghe e più interessanti rispetto a quelle della controparte da sala giochi. Mentre gareggiamo in dieci stagioni ci vengono rivelati nuovi percorsi e vincere il campionato ci fa guadagnare un'auto extra, come la Subaru Impreza 555 che otteniamo come campioni del primo anno. Giocando a Sega Rally 2, il pad che sembra inadeguato per giochi tridimensionali inaspettatamente risulta essere perfetto. L'acceleratore e il freno si adattano alla perfezione ai pulsanti laterali e inoltre, una volta che la sensibilità è aumentata, il leggero pad analogico risulta davvero eccellente per controllare le entrate e le uscite dalle curve. Sebbene globalmente manchi della profondità di Gran Turismo per PlayStation, il gioco presenta una notevole selezione d'auto pronte a essere guidate, anche se la nostra favorita rimane ancora l'aggressiva Lancia Delta che ci ha resi orgogliosi nel gioco originale. Tutti i sistemi hanno bisogno di un gioco di corse decente se vogliono avere successo e in Sega Rally 2 il Dreamcast sembra avere un campione.

## Lo sterzo!

**Può determinare quanto ci divertiremo. Di cosa stiamo parlando? Dell'opzione per regolare lo sterzo. Regolarlo al massimo ci rende possibile correggere qualsiasi derapata e ci permette di tenere uno stile di guida più aggressivo.**

▲ La regolazione predefinita per lo sterzo è un po' legnosa, ma abbiamo scoperto che portandola fino a +5 (Quick) tutte le nostre preghiere di manovrabilità sono esaudite.

## Scivolate nel fango!

Se non ci piace sporcare la nostra auto allora Sega Rally 2 non è fatto per noi. Il fascino del gioco consiste nell'affrontare una curva zeppa di fango a una velocità assurda e poi usare la nostra abilità per evitare di rifarci le fiancate. La curva in derapata è essenziale e ridurrà la nostra macchina uno schifo.

▲ Continuiamo a slittare e riusciremo a riprendere questo tizio seguendo la traiettoria interna. Impeccabile.

▲ Occhio amico! Sto per darti della gran birra!

◄ Non c'è solo fango: una pista scivolosa in cemento può rappresentare la superficie ideale per sperimentare una bella derapata. Naturalmente, non perdiamoci troppo tempo.

## Amiamo la pista!

Può sembrare un po' esagerato, ma imparando ad affrontare la pista Snowy potremo scalare la classifica, raggiungendo i nostri cauti rivali e aumentando le nostre probabilità di conquista del titolo. Il trucco sta nel prendere le curve ancora prima di quanto faremmo sul fango o sullo sterrato. In tal modo ci ritroveremo presto fianco a fianco con i migliori, pronti a fronteggiare le 40 varianti di circuito.

▲ Non è da manuale, ma passiamolo alla prossima curva.

▲ Un circuito chiamato 'Snowy'.

## il pagellino

40 variazioni sulle quattro piste di base oltre a magnifiche derapate.

Non è enorme e le impostazioni automatiche sono modeste.

## quando uscirà?

In Giappone è uscito ora! Perché solo i ragazzi di Tokyo possono divertirsi con questo gioco di corse? Signor Sega, lo pubblichi anche qua!

La data di lancio è settembre. Dovremo aspettare ancora per dedicargli un articolo.

Se qualcuno
ti chiede una
mano,
pensaci
bene...

Games Master

## VIVA I MOTORI!

Se non riusciamo a pensare a nient'altro che a sfrecciare su circuiti impregnati d'acqua in una Lancia o in una Subaru super pompata, allora Sega Rally 2 ci farà divertire per anni.

▲ La fantastica auto del gioco originale, ancora eccezionale per slittare in giro in Sega Rally 2.

▲ È l'ideale per affrontare le curve in derapata.

▲ Questa è l'auto che abbiamo ottenuto per aver vinto il primo anno di campionato.

▲ Infiliamoci un cambio a sei rapporti e quest'Impreza farà scintille. Su-per-ba.

# SEGA RALLY 2

...potresti avere

sgradite sorprese

# MAGICAL TRUCK ADVENTURE

**L'ultimo gioco su rotaie di Sega presenta personaggi in stile Hansel e Gretel, draghi, dinosauri, elefanti e perfino squali.**

▲ Pompando come pazzi su queste leve perderemo tutto il nostro stile e sembreremo dei veri idioti.

**Cooperazione è una parola sconosciuta nelle sale giochi che si rispettino. Quando impugniamo il joystick e inseriamo le monete richieste, di solito, la parola d'ordine è: competizione all'ultimo sangue. Il nuovo Magical Truck Adventure di Sega, però, è un gioco che intende cambiare questa situazione e punta, come Lost World: Jurassic Park, ad attirare nelle sale giochi giocatori che operino in coppia.**

Questo è uno di quegli strani giochi in cui occorre pompare su e giù con una leva per far procedere un carrello. Nel caso specifico le leve sono due, una per noi e una per il nostro compagno; ci sono inoltre dei pedali che ci permetteranno di far inclinare il carrello su una sola serie di ruote o di farlo saltare. Per quanto bizzarro possa suonare, è un videogioco adatto a tenerci in forma.
L'idea è che una buona coordinazione tra i due giocatori è essenziale per effettuare con successo tutte le acrobazie possibili nel gioco. Per esempio, per saltare sarà necessario che entrambi i giocatori spingano lo stesso pedale contemporaneamente; lo stesso procedimento sarà necessario per schivare all'ultimo istante qualche minaccia incombente, come per esempio un elefante impazzito alla carica. Magical Truck Adventure vanta sei livelli, ma solo tre saranno accessibili in ogni partita. A seconda dei nostri risultati, otterremo una delle quattro possibili conclusioni, un punteggio e una percentuale che dipenderà dal nostro livello di cooperazione. Sebbene sia disponibile un'opzione a un solo giocatore, in cui il computer sostituisce il compagno, Magical Truck Adventure intende dimostrare che due giocatori possono fare meglio di uno solo...

## IN CIMA, FINALMENTE!

Se crediamo che il resto del gioco sia facile, proviamo a spingere il carrello su per una salita ripida. Ci spunteranno bicipiti degni di Schwarzenegger che non avremmo mai sospettato di poter avere. Per fortuna c'è a disposizione una locomotiva a vapore per darci una mano.

▲ Come se non bastasse tutta quella fatica... ecco i vestiti che ci toccherà indossare.

▲ Facciamoci aiutare dal treno a vapore, che ci farà risalire le colline senza scoppiare.

▲ Gli animali selvaggi a terra non sono l'unico problema: ecco un uccello che sta per lanciarsi all'attacco in picchiata.

## MORDIMI!

Dum-dum dum-dum dum-dum... la musica del film "Lo squalo", no? Esauriti tanto i predatori terrestri esistenti in natura quanto quelli fantastici, è ora il momento di affrontare il terrore degli abissi. Gli squali non sono che timidi pesci, ma sono più che capaci di staccarci un braccio o una gamba a morsi se ne hanno l'occasione.

## SAFARI GIURASSICO!

Quando ci hanno detto che andavamo a caccia di qualcosa di grosso, non immaginavamo QUANTO fosse grosso... L'Africa è zeppa di tutto ciò che possiamo immaginare, ma quando si tratta di attraversare una foresta di nudi tronchi le cose si complicano ulteriormente. Mmm...

► Non preoccupiamoci delle ossa: ci dev'essere una ragione logica della loro presenza.

▲ Si direbbe che Jurassic Park e il Sito B di Lost World non siano i soli luoghi messi a ferro e fuoco dalle dolci bestiole di Steven Spielberg.

## IL REGNO DELLA FANTASIA!

Sempre più strano... proprio quando ci eravamo convinti che tornare a viaggiare sui binari fosse più sicuro. Non appena abbandonate le pianure africane, eccoci finiti dritti in un disegno animato Disney degli anni '50. Solo che qui la vegetazione è decisamente ostile: oltre le porte del castello ci attende una brutta sorpresa.

► La nuova scusa per i treni in ritardo.

IN USCITA A LUGLIO

SVILUPPATORE PLANET MOON
EDITORE INTERPLAY
GIOCATORI 1
ALTRE VERSIONI NESSUNA

# GIANTS

**Chi pensa che i giganti siano delle figure mitologiche senza cervello, beh, si sbaglia di grosso. Sediamoci e facciamoci un giro nel mondo dei giganti...**

**Già sappiamo cosa viene da dire: "Accidenti, questo non assomiglia per niente a MDK". È vero, ma in realtà questo gioco è stato prodotto dagli stessi programmatori che hanno creato il sottovalutato sparatutto di Shiny.**

Lo scopo del gioco è semplice. Vestiamo i panni di un maniaco robotizzato armato di pistola (almeno all'inizio) pronto al massacro, che deve fare piazza pulita dei giganti che minacciano il mondo delle piccole e tenere creature che dobbiamo salvare. Sembra tutto normale, ma mettiamoci una serie di armi incredibili, la possibilità di reclutare altri combattenti e una giocabilità davvero veloce, ed ecco che Giants non è più tanto scontato. Nel corso del gioco possiamo scegliere due diversi "eroi" impegnati in questa battaglia per la sopravvivenza: possiamo iniziare il gioco con Meccaryn, dall'aspetto davvero cattivo, per poi vestire i panni di Sea Reaper, un'eroina al livello di Lara Croft. Possiamo dare un'occhiata voluttuosa a questa bella signora nella pagina seguente. I colpi di scena, lo sviluppo della trama e soprattutto l'azione sparatutto indiscriminata sono i fattori principali del gioco. Inoltre, dal punto di vista grafico, è un capolavoro 3D. Non vediamo l'ora di metterci le mani sopra.

## GLI SMARTIES SONO COSÌ DOLCI...

Il nostro scopo è di proteggere gli Smarties, che non sono tanto intelligenti, dato che dobbiamo dar loro da mangiare per evitare che muoiano. Ci danno effettivamente degli oggetti che ci aiutano nella missione, ma solo se siamo disposti ad ammazzare un buon numero di mucche per loro.

## È un gigante!

Il gigante del titolo è questo tipo, che gli amici chiamano Citize Kabuto, ma alla spalle del quale si fanno delle grasse risate. La prima volta che lo vediamo, in lontananza, non sembra così grosso. Basta però che ci avviciniamo un po' per capire perché lo chiamano gigante.

▲ Non sembra così cattivo in lontananza.

▲ Mamma mia, quei denti sono davvero aguzzi. Non vorremmo essere il suo dentista.

▲ Se veniamo notati dal tipo, sarà meglio che abbiamo delle armi pesanti.

▲ Ecco le sue vere dimensioni: è mooolto più grosso di un armadio!

◄Eccolo che si arrabbia e inizia a buttarci roba addosso. Occhio!

## Lavoro di squadra!

Essere eroi può voler dire a volte essere soli, ecco perché abbiamo un paio di amici che ci danno una mano. Se incontriamo un membro della nostra squadra durante la missione, questo si unisce a noi, aiutandoci con la sua potenza di fuoco nei vari scontri. Man mano che il gioco va avanti, diventano più intelligenti, imparano a ripararsi, a scoprire oggetti nascosti e anche a intraprendere le missioni secondarie che assegniamo loro.

► Due Mecc combattono insieme contro un gigante. Scorrerà molto sangue.

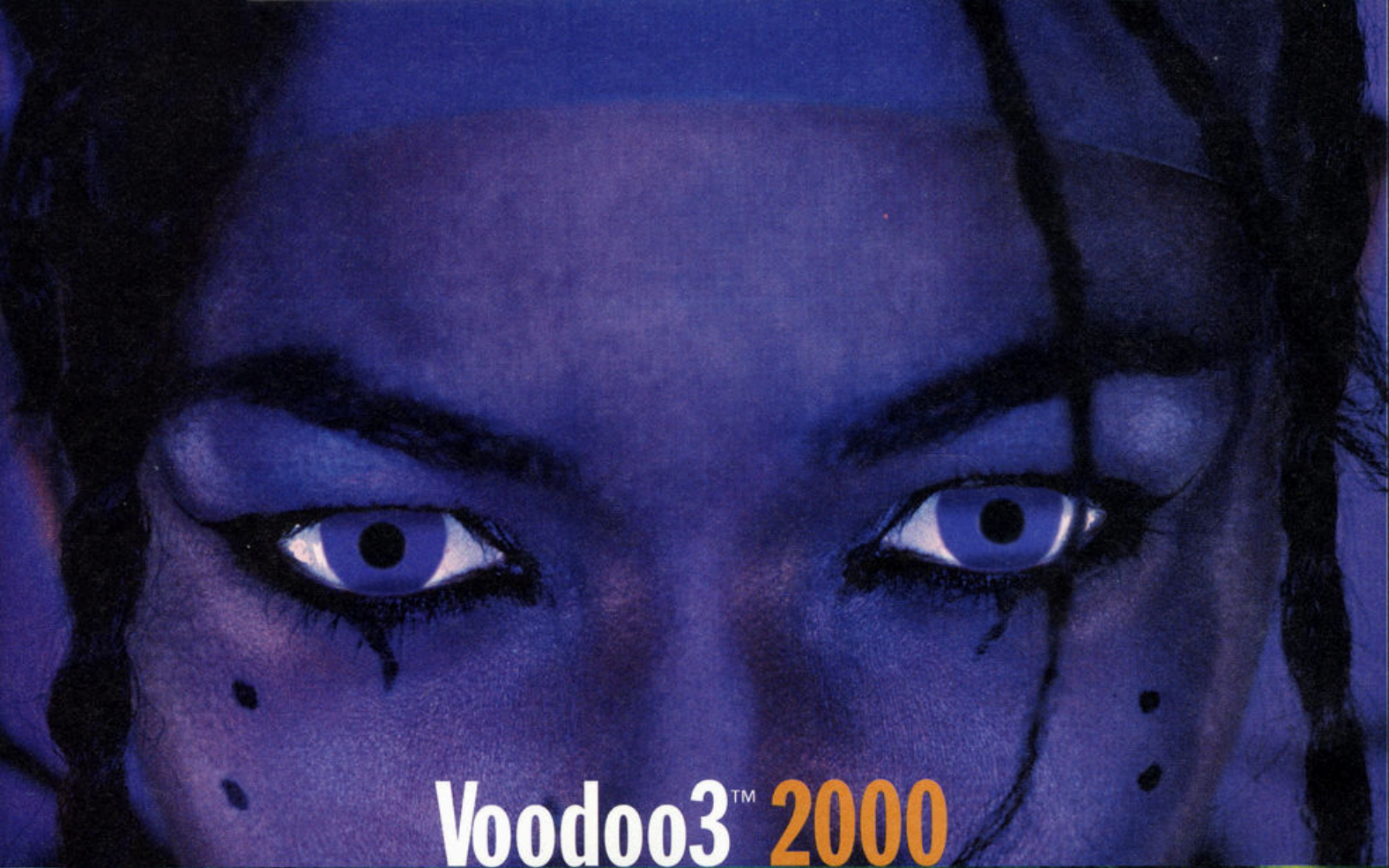
## il pagellino

+ Gli stessi programmatori di MDK e una grafica davvero bella. Sparatutto frenetico.

− È un po' troppo lineare. Non è il miglior gioco del mondo.

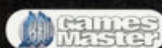
## quando uscirà?

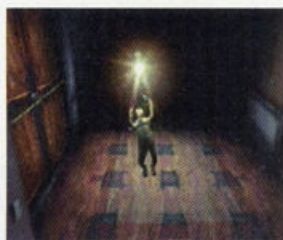
Planet Moon sta continuando a lavorare sui livelli finali del gioco. Ci vorrà ancora qualche mese prima che siano pronti.

Contiamo di presentare un articolo su Giants in estate. Ci sarà un po' da aspettare.

Voodoo3™ 2000
Voodoo3™ 3000

PlayStation

**IN USCITA A GIUGNO**

▼ SVILUPPATORE
KONAMI
▼ EDITORE
KONAMI
▼ GIOCATORI
1
▼ ALTRE VERSIONI
NESSUNA

# SILENT HILL

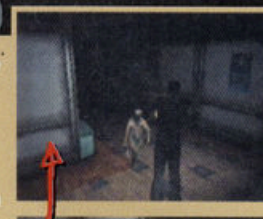
**CREE-EEEEK! Benvenuti alle pagine dell'orrore. Una presenza MALIGNA presto prenderà possesso della nostra innocente scatola grigia. Non diciamo il suo nome ad alta voce, potrebbe sentirci...**

**Ok, non abbiamo saputo resistere. Quando ci siamo trovati davanti alla possibilità di dare una prima occhiata a Silent Hill, abbiamo ceduto al lato oscuro. Essendo arrivati piuttosto avanti nel gioco possiamo affermare che il disgusto non ha mai fine con tante di quelle larve, infermiere zombie e letali fantasmi di bambini da far rizzare i capelli anche al più tosto dei giocatori dal sangue freddo appassionato di horror.**

La cosa che distingue Silent Hill da Resident Evil è che si ispira ai classici horror come Shining e L'esorcista e non a film splatter come La Cosa. Ciò che spaventa in Silent è non sapere cosa sta succedendo, non sapere se il nostro eroe Harry è sveglio o se sta sognando. Mano a mano che la trama viene rivelata il passato e il presente si confondono sempre di più. Cheryl è veramente la bambina innocente che sembra? Chi è la ragazza che abbiamo quasi investito e che continua a saltar fuori? Insomma, cosa è accaduto nel passato del paese e cosa avvelena il presente? Droghe, l'occulto e inscindibili legami familiari si intrecciano mentre la storia si dipana verso un inquietante finale. Prima di poter giungere da qualsiasi parte tuttavia dovremo risolvere enigmi e prendere importanti decisioni. Usiamo la benzina per azionare il trapano elettrico o la sega? Come raggiungiamo l'acquedotto? Cosa usiamo per pescare la chiave? Gli enigmi non sono complicati, ma ce ne sono a sufficienza da tenerci occupati quando non siamo impegnati a liberarci da lucertole un po' troppo cresciute. Allora, la salivazione è già aumentata? Fantastico.

## Un'atmosfera da brivido

Mentre il male infetta il paese sembra proprio che non ci sia possibile muoverci per colpa di zombie in fasce. Entriamo nella scuola e le cose sembrano mettersi anche peggio, mentre gli zombie imperversano nei corridoi, infestano le aule e sono sempre pronti a sorprenderci nelle toilette.

◄ "Ascolta, te l'ho già detto, non posso darti le risposte del compito in classe, adesso molla la mia gamba".

▼ I servizi a Silent Hill sono così infidi che forse è meglio lasciar stare.

## È fantastico all'aperto!

In giro per una tranquilla passeggiata a Silent Hill dopo che è scesa la notte, Harry è sorpreso da un paio di cose, cose che dopo poco lo assaltano e cercano di farlo a pezzi. Dopo averle uccise conviene calpestarle per assicurarsi che non si rialzino più.

▲ Scarsa disciplina a scuola? Calpestare un paio di crani sembra avere un buon effetto.

## L'attacco delle infermiere!

Stufe di miseri salari e di tagli del personale, molte infermiere sono diventate sorelle di Satana. A differenza delle star disumane di Resident Evil, Harry non è altro che un tipo ordinario, quindi un paio di colpi ben assestati da parte di queste streghe lo spediranno diritto all'inferno.

## il pagellino

Dieci volte più terrificante di qualsiasi altro videogioco.

Abbiamo un pacemaker? Allora è meglio evitare questo gioco. Troppo terrificante per essere salutare.

## quando uscirà?

Negli USA stanno già facendo esplodere e segando in mille pezzi quei luridi zombie. Beati loro!

Teniamoci pronti perché il vero orrore di questo gioco da brivido verrà svelato presto...

Games Master
UNA DAMA DI SILENT HILL
In Silent Hill non mancano certo i personaggi temibili e anche donne e bambini non sono poi così teneri…
SILENT HILL

ERNET CON INFOSTRADA.

Collegamenti

DIA DELLA LETTA

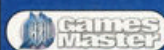
Area Internet

www.infostrada.it

**College 365.** Sei uno studente universitario assetato di informazioni, affascinato dalla possibilità di comunicare con tutto il mondo, interessato a valutare subito le ipotesi per un futuro lavoro? College 365 è l'abbonamento a Internet che fa per te. Puoi collegarti tutti i giorni dell'anno, a qualsiasi ora senza limiti di tempo, avere a disposizione due caselle di posta elettronica, assistenza telefonica 7 giorni su 7 dalle 8 alle 24 e due MB di spazio Web per il tuo sito personale. E questo è ancora niente, se pensi che per un anno costa £. 175.000 (IVA e costi telefonici di collegamento esclusi). Chiama subito il 155 Infostrada, per sapere dove puoi trovare College 365.

INFOSTRADA

**IN USCITA A**
**ORA (Giappone)**

▼ SVILUPPATORE
SQUARE
▼ EDITORE
SQUARESOFT
▼ GIOCATORI
1
▼ ALTRE VERSIONI
NESSUNA

# FINAL FANTASY 8

**Tensione da mordersi le unghie, tecnologia strabiliante, mostri gelatinosi e una buona dose di romanticismo strappalacrime per le ragazze. Fuori i tappeti rossi: ritorna Final Fantasy...**

**Eccolo qui, dunque. Abbiamo già potuto dargli un'occhiata in passato, ma ora il possente Final Fantasy 8 è finalmente uscito in Giappone ed è già un mito. Gli oltre due milioni di acquirenti giapponesi non possono essersi sbagliati, no?**
Square ha intessuto una trama che mescola drammi scolastici all'americana con guerra, streghe e mostri terrificanti. I materia si congedano e al loro posto arriva il Junction. A una prima occhiata questo appare incredibilmente complicato e ci offre la possibilità di allevare mostri e di modificare le nostre capacità. Per i giocatori che amano gingillarsi tra numeri e menu si tratta già di un gioco in sé. Square ha fatto ciò che nessun altro sviluppatore ha mai osato. Con una mossa magistrale, ha cioè creato un nuovo gioco, mantenendo la formula di quello vecchio. Diamo un'occhiata a come funziona...

## DEMONE CASALINGO CERCA SISTEMAZIONE...

Le novità più notevoli di Final Fantasy 8 riguardano l'evocazione dei mostri. In Final Fantasy 7 venivano evocati per essere utilizzati nei combattimenti: ora, invece, vengono allevati e nutriti e crescono insieme al personaggio al quale sono stati assegnati.

▲ Tutti i nostri beniamini, come la dea di ghiaccio Shiva, sono di ritorno.

◄ Oh, davvero bizzarro. Una sirena si occupa dei nostri nemici esercitando su di loro un effetto calmante.

## ALL'ATTACCO!

Eccoci di ritorno in un territorio più familiare. Quando avremo compreso il funzionamento del Junction e disporremo di alcune opzioni di combattimento, scopriremo che le battaglie di Final Fantasy 8 non sono diverse da quelle del passato. Si tratta sempre del vecchio famigerato combattimento 'a caso', ma gli scontri sono rapidi e frenetici.

▲ I mostri che si aggirano per il mondo ultra-tecnologico di Final Fantasy 8 non hanno tutti un aspetto così normale.

▲ La barra grigia indica che il personaggio sta evocando una forza guardiana.

## IL JUNCTION? UN LABIRINTO

Inutile girarci intorno: per abituarsi al nuovo sistema dei menu di Final Fantasy 8 ci vuole un po'. Dipende tutto da quello che nel gioco viene definito il 'Junction'. Faremo bene a farci la mano su quest'ultimo, perché durante il combattimento i nostri personaggi non saranno in grado di combinare nulla se non se ne saranno serviti.

## BIGLIETTI, PREGO!

In Final Fantasy 7 i sotto-giochi rappresentavano sempre un piacevole diversivo; il nuovo gioco non presenta novità sotto questo aspetto. La prima missione di Squall, dopo il suo ingresso nella squadra SeeD, consiste nel dirottamento di un vagone ferroviario...

▲ Avremo solo cinque minuti per rubare il vagone senza che le guardie se ne accorgano.

► Digitiamo correttamente i codici segreti che Rinoa ci grida e potremo goderci una spettacolare sequenza animata dedicata al furto del vagone ferroviario.

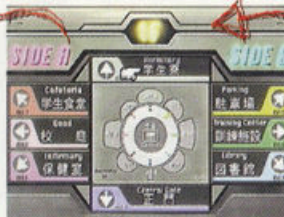
## BENVENUTI NEL GIARDINO!

Il Giardino, un'accademia militare che insegna ai suoi allievi l'arte del combattimento, è in puro stile Final Fantasy 8. Facciamo il nostro incontro con Squall nel momento in cui sta per sostenere l'esame finale che gli consentirà di entrare nella squadra SeeD.

▲ Uno spuntino alla mensa.

▲ Quasi tutti gli studenti vivono nella pensione annessa all'accademia.

▲ C'è un sacco di spazio per parcheggiare.

▲ Un po' di relax nel cortile interno.

▲ Questo è l'ingresso principale della scuola.

▲ Addestramento nel Jurassic Park infestato dai dinosauri.

▲ In caso di ferite potremo rivolgerci all'infermiera della scuola.

▲ Da qui ci si avventura nel selvaggio mondo esterno.

▲ I compiti si fanno per lo più in biblioteca.

### Una grande storia

Quattro dischi per la PlayStation sono in grado di contenere una quantità di dati davvero colossale: per fortuna, perché Final Fantasy 8 è effettivamente un gioco colossale. A dire il vero, l'idea di una trama completamente rinnovata e popolata da personaggi nuovi e dai tratti occidentali non ci attirava gran che.
Ci sono bastati pochi minuti, però, dopo aver caricato il gioco malgrado tutti gli sforzi fatti dagli ineffabili nipponici di Square perché non funzionasse correttamente fuori dal Giappone, per capire che non avevamo motivo di preoccuparci. Forse sarà che tutto nel Giardino appare più brillante e pieno di fascino: fatto sta che ci siamo subito entusiasmati di fronte alle maniere scontrose di Squall, alle pagliacciate del pazzo Zell e alla bellezza di Rinoa. Alla sua bellezza e alla sua irrefrenabile e ribelle attitudine al comando, naturalmente. Il gioco funziona in modo analogo a Final Fantasy 7, ma tutto ha un aspetto nuovo di zecca. Nemmeno i combattimenti casuali, abbastanza fastidiosi, sono riusciti a toglierci il sorriso dalle labbra. Ora che tutti i personaggi e i mostri

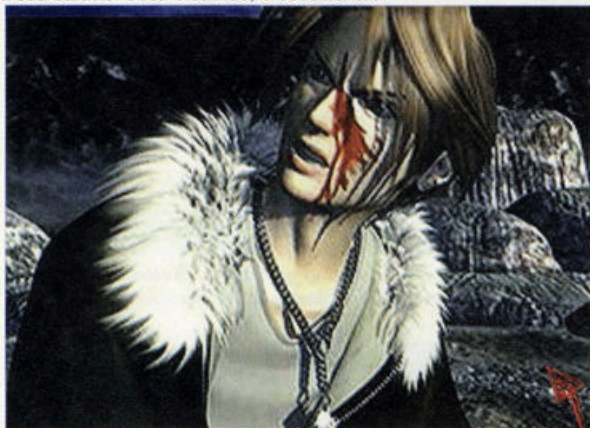
sono dotati di texture, le immagini scorrono con una fluidità ancora maggiore che in passato. I dettagli degli sfondi, inoltre, sono stati portati a un livello sbalorditivo. Quando la squadra si ritrova in una stazione televisiva nella città di Timber, si riesce quasi a scorgere cosa sta accadendo oltre le finestre dei palazzi della città.
Non stiamo scherzando: il dettaglio è a questi livelli. Aggiungiamo a tutto ciò quelle che sono senza dubbio le migliori sequenze di intermezzo mai viste in un gioco, un'animazione realistica, effetti speciali e l'allevamento dei mostri: è evidente che ci troviamo di fronte al seguito ideale del più amato

gioco di ruolo del mondo.
PlayStation 2?
Macché: la vecchia gloriosa PlayStation ha ancora più di una freccia al suo arco.

## FINAL FANTASY PRESENTA...

Circolano voci secondo cui SquareSoft starebbe realizzando un film ispirato a Final Fantasy mediante l'utilizzo esclusivo del computer. Se dobbiamo farcene un'idea in base alle nuove sequenze filmate che compaiono in Final Fantasy 8, sarà qualcosa di incredibile! Il filmato introduttivo, in cui Squall riceve la sua caratteristica cicatrice, è eccezionale!

▲ Qual è il misterioso legame che unisce Rinoa alla strega Edea?

▲ Rinoa, capo dei ribelli e grande danzatrice, si innamora ben presto di Squall.

▲ Il filmato iniziale ci mostra come Squall ha riportato la sua cicatrice. Tutta colpa del suo compagno di scuola Seifer. È un buon motivo per serbar rancore, non c'è dubbio.

▲ Seifer appare fin dall'inizio un po' particolare.

▲ Ahi! Qui ci vuole un bel cerottone...

## LE CARTE IN TAVOLA!

Il mondo va pazzo per i giochi d'azzardo e quello da fare qui si chiama Card Game. Facile da apprendere, ma difficile da padroneggiare, consiste nel collocare delle carte su una griglia. Se la carta successiva alla nostra ha un valore inferiore, la prendiamo. Vincerà chi rimarrà con il maggior numero di carte.

## INCANTESIMI!

Quando avremo esaurito i punti magici ci rimarrà un solo modo per utilizzare la magia. Per mezzo del comando 'draw' potremo rubare incantesimi. Potremo quindi servircene subito o metterli da parte per utilizzarli più avanti, se vorremo che acquistino un potere maggiore che ci consenta di usarli col Junction.

▲ I piccoli raggi rossi indicano che possiamo rubare della magia.

▲ Dovremo però assicurarci di disporre del comando 'draw'.

## QUESTO È UN SOGNO!

In un punto fondamentale della storia si direbbe che l'eroe del gioco stesse vivendo una doppia vita. Ci sono momenti che trascorre fuori dal tempo, nel ruolo di un soldato di quello stesso esercito nemico contro il quale dovrebbe combattere. Oh, quanto diventa complicato!

▲ A volte Squall si trasforma in un soldato nemico.

◄ Un soldato inoffensivo, però. Vuole solo diventare un giornalista.

Un gioco veramente epico, zeppo di cose da fare e da vedere. Farà epoca.

È ancora abbastanza lineare e rimangono quei fastidiosi combattimenti casuali.

### quando uscirà?

In questo istante i traduttori stanno facendo gli straordinari per spianare il sentiero all'uscita europea di Final Fantasy 8.

Ci saranno novità su Final Fantasy 8? Ce ne saranno sempre di più, con l'avvicinarsi dell'uscita del gioco in Europa prevista per settembre.

Qualcosa nel tuo Ambiente sta cambiando. E' un fatto epocale, che coinvolge ogni giorno un numero maggiore di persone. E' l'Environmental Audio.

Chiudi per un attimo gli occhi e ascolta. Puoi distinguere i diversi suoni, la loro origine, li senti passare accanto e svanire. Abbandonati all'incredibile sensazione di trovarti in un nuovo "Ambiente" di emozionanti esperienze sonore.
Stai sognando?
No, questa è la realtà con l'Environmental Audio.

**Environmental Audio™**

Sviluppata da Creative Labs, Environmental Audio è la più avanzata tecnologia audio per PC attualmente disponibile. La trovi in ogni scheda Sound Blaster Live! e la puoi ascoltare con gli altoparlanti FourPointSurround.
L'Environmental Audio riproduce i suoni adattandoli all'ambiente, rendendo i giochi più realistici che mai, l'ambiente di gioco sarà il tuo ambiente. E tutto questo puoi farlo anche con la musica!

Sono sempre più i titoli compatibili con l'Environmental Audio, è giunta l'ora di pensare seriamente all'Ambiente.

Per saperne di più chiedi al tuo rivenditore di fiducia o consulta il nostro sito web

**IN USCITA A**
**ORA (Giappone)**

▼ SVILUPPATORE
HAL LABORATORIES
▼ EDITORE
NINTENDO

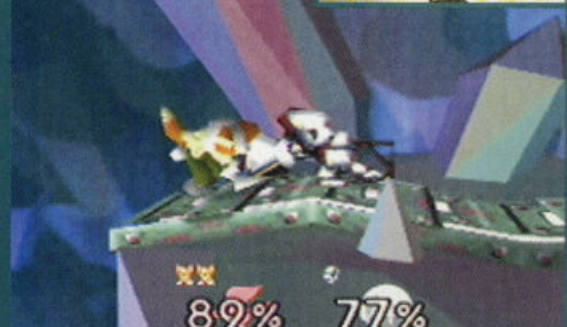
▼ GIOCATORI
1-4
▼ ALTRE VERSIONI
NESSUNA

# SMASH BROTHERS

No, non è l'ennesimo grazioso platform di Mario. È invece un grazioso picchiaduro... di Mario. Se l'idea di allungare qualche schiaffone all'idraulico più famoso del mondo ci attira, questa è la nostra occasione...

**È proprio il tipo di gioco che molti credevano non sarebbe mai stato realizzato. Un picchiaduro con gli adorabili personaggi Nintendo nel ruolo dei protagonisti. Ci sono Link, Donkey Kong, Yoshi e lo stesso Mario.** Smash Brothers ci presenta una serie di arene nelle quali affrontare il combattimento, ognuna delle quali legata a un personaggio specifico, come per esempio la Congo Jungle di Donkey Kong e il Peach Castle di Mario. Avremo a disposizione una quantità di piattaforme e appigli sui quali balzare. Inoltre, le arene si trovano per la maggior parte sospese nel cielo, il che ci consentirà di scaraventare gli avversari nel vuoto senza alcuna pietà. Passeremo effettivamente un bel po' di tempo saltando qua e là, esattamente come capiterebbe nel caso di una rissa vera e propria. Il gioco è naturalmente rivolto al pubblico più giovane, nel senso che è abbastanza elementare portare a termine con successo la modalità a un solo giocatore. Il vero nucleo del gioco è rappresentato dagli incontri a più giocatori, sebbene qui a volte l'azione risulti un po' confusa e i personaggi appaiano veramente minuscoli quando sono distanti fra loro. Ci occorrerà dunque un televisore grosso per poter seguire l'azione. Tutto si muove a un ritmo davvero frenetico: anche se i nostri personaggi verranno scaraventati fuori dall'arena, li vedremo ricomparire istantaneamente, pronti a riprendere la zuffa. Nel complesso tuttavia l'azione appare un po' troppo casuale e lamenta l'assenza delle sottigliezze che siamo abituati ad attenderci dai migliori picchiaduro. Come inedita miscela tra un picchiaduro e uno scatenato platform, comunque, il gioco funziona in modo sorprendente.

## VERIFICA DEI DANNI!

La quantità di danni provocati a ciascun personaggio viene visualizzata per mezzo di una quota percentuale in basso sullo schermo. Stranamente, invece di limitarsi a un massimo di 100%, questa quota può raggiungere un terrificante 300%. Più bassa è la percentuale del nostro personaggio, più possiamo essere certi che se la sta cavando bene.

▲ Ciò che più conta della nostra percentuale è la sua proporzione rispetto a quella dell'avversario. Se la differenza è limitata a un 12 %, abbiamo ancora buone possibilità...

## COME SI FA?

Se attenderemo per qualche istante davanti allo schermo introduttivo potremo assistere a un utilissimo filmato 'Come si gioca'. Utilissimo, beninteso, per chi sa leggere il giapponese.

△ Probabilmente stare a guardare questi due allocchi mentre si pavoneggiano non ci sarà molto utile per vincere, ma almeno potremo farci due risate.

△ Attaccare frontalmente un avversario non è sempre una buona idea...

△ ...specie se quello non aspetta altro. Il rischio di essere buttati fuori dall'arena è decisamente elevato.

## FUORI DAL RING!

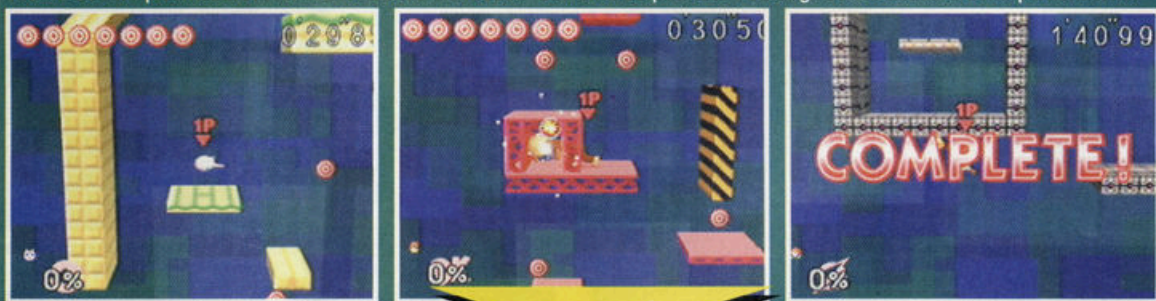
Sono pochi i picchiaduro in grado di offrire tanta soddisfazione nell'atto di gettare l'avversario fuori dal ring quanta ne offre Smash Brothers. Quale miglior modo di proclamare la nostra vittoria che scaraventando il nostro antagonista nel vuoto? Anche qualora dovesse capitare a noi di essere respinti oltre il limite dell'arena, comunque, avremo alcune opportunità per riguadagnare rapidamente le nostre posizioni.

▲ Possiamo aggrapparci al bordo dell'arena per non cadere nel vuoto.

▲ Addio, Mario! Non potrà scampare a una situazione del genere...

▲ Perfino da questa precaria posizione è possibile balzare nuovamente nell'arena.

## PIACERE DI VEDERTI...

Nella modalità a un giocatore ogni personaggio dispone di tre diversi livelli bonus. Questi livelli, per la maggior parte accessibili comunque anche attraverso il menu principale, ospitano numerosi sottogiochi che non hanno nulla a che vedere con un picchiaduro. Nel livello 'Bonus 1 Practice' dovremo colpire tutti i bersagli senza cascare dalle piattaforme...

## ...MOLTO PIACERE!

Nel livello 'Bonus 2 Practice' il nostro obiettivo sarà di saltare su tutti i sensori facendoli passare dal rosso al blu.

▲ Non è necessario completare i livelli bonus per passare al livello principale successivo.

▲ Dovremo escogitare il modo più sicuro per azionare tutti i sensori.

▲ E adesso... dove si va? Ci vuole un po' di esercizio per affrontare i livelli bonus...

▲ Premendo Pausa potremo vedere la mappa dell'intero livello. Mmm...

## SBAGLIANDO S'IMPARA

La modalità di allenamento ci consentirà di imparare le tecniche di contrattacco dei vari personaggi controllati dal computer. Il miglior allenamento, però, consiste nell'affrontare il gioco in sé.

△ Tra qualche istante quell'incapace pallottola rosa imparerà il fatto suo!

▷ Questo è il momento ideale per effettuare le nostre mosse speciali...

## MALEDETTI SPUTAFUOCO!

In alcuni livelli dovremo affrontare più avversari in una sola volta. Nel livello 2 dovremo misurarci con dozzine di draghi; basterà però colpire ciascuno di loro con un solo pugno per toglierlo di torno.

## CORPO A CORPO!

L'opzione a giocatore singolo manca di profondità, ma la modalità Versus consentirà di azzuffarsi a un massimo di quattro giocatori.

▲ Abbiamo messo alla prova la modalità a quattro giocatori... da morire dal ridere!

▲ Ma quanto è grosso il naso di Mario? Spacchiamoglielo!

▲ Quando i personaggi cominciano a sparpagliarsi, le cose sul video si fanno sempre più minuscole...

▲ I personaggi a disposizione all'inizio sono otto, più quattro personaggi bonus.

## PRIME IMPRESSIONI

### La risposta del Nintendo 64 a Tekken? Beh, non proprio...

Come era facile aspettarsi, questo gioco è splendidamente multicolore e assomiglia a un disegno animato. È evidente, comunque, che si rivolge

alla fascia più giovane del pubblico: niente a che fare con Tekken. Sulle prime fa un effetto strano vedere i celebri eroi Nintendo impegnati a spaccarsi il muso a vicenda, ma non c'è dubbio che il tutto sia davvero divertente. Nintendo tiene a precisare che "alla fine del combattimento, scopriremo che tutti i personaggi in realtà sono ottimi amici!". Il che non è proprio una premessa ideale per un pubblico assetato di combattimenti all'ultimo

sangue. In effetti non ci vuole molto a capire che, più che di un picchiaduro, si tratta di un "picchia-tenero". Scegliendo il livello di difficoltà minimo nella modalità a un solo giocatore è possibile completare il gioco anche al primo tentativo, dal momento che, a quanto pare, pestare a caso sul pad è altrettanto efficace che calcolare ogni singola mossa. Non sorprende, perciò, che la parte migliore del gioco sia rappresentata dall'opzione a più giocatori. Abbastanza divertente, nel complesso.

# BOMBARDIAMOLI!

In Smash Brothers mancano le combo dei picchiaduro tradizionali, ma ogni personaggio dispone di un paio di mosse speciali che possono essere effettuate senza difficoltà. Abbiamo a disposizione anche una marea di bonus, tra cui bombe, barili, palle di fuoco, fucili, martelli, spade e... bacchette magiche!

▲ Perfino Donkey Kong è capace di schivare quella spada.

▶ Grazie a quest'arma saremo praticamente invincibili.

04:25 29% 96%

04:30 91%

# E' GIUNTA LA TUA ORA!

Il cattivo finale è Glover, un guanto gigante bianco... non l'abbiamo già visto da qualche parte? In ogni caso, è qualcosa che manca nei picchiaduro tradizionali.

△ Togliamoci di mezzo in fretta, o di Mario non resterà che un mucchietto di ossa...

△ Maledizione, stiamo per essere scaraventati giù dall'arena in un enorme buco nero.

△ Potrebbe toccare a NOI!

▷ La tattica migliore consiste in attacchi mordi-e-fuggi e nell'utilizzo dello scudo nel caso non riuscissimo a toglierci di mezzo in tempo.

# E SE CI FINISCE TRA I CAPELLI?

Non sono molti i picchiaduro in cui è possibile avvolgersi in una sostanza che ricorda un'enorme quantità di chewing gum troppo masticato. Premendo il pulsante Z potremo circondarci con questo involucro protettivo, il che sarà essenziale per sopravvivere agli incessanti attacchi degli avversari nei livelli più avanzati del gioco. Per distruggerlo completamente, però, bastano pochi colpi.

▶ Con il procedere del gioco la difesa diviene quasi importante quanto l'attacco.

## il pagellino

**+** Facile da imparare e da giocare. I novellini dei videogiochi lo adoreranno.

**−** Non è un picchiaduro vero e proprio e i fanatici del combattimento lo troveranno zuccheroso.

## quando uscirà?

Sta uscendo proprio adesso in Giappone, ma non si sa ancora nulla sull'eventuale lancio di una versione PAL.

Probabilmente non uscirà in Europa fino all'autunno, perciò prepariamoci a un nuovo articolo tra qualche mese...

Dreamcast

IN USCITA A
ORA (Giappone)

▼ SVILUPPATORE
CAPCOM
▼ EDITORE
CAPCOM
▼ GIOCATORI
2
▼ ALTRE VERSIONI
ARCADE

# POWER STONE

**Il Dreamcast ha solo pochi mesi di vita, ma le case di produzione più importanti sono pronte a pubblicare le loro nuove e incredibili realizzazioni. Per iniziare, ecco Capcom...**

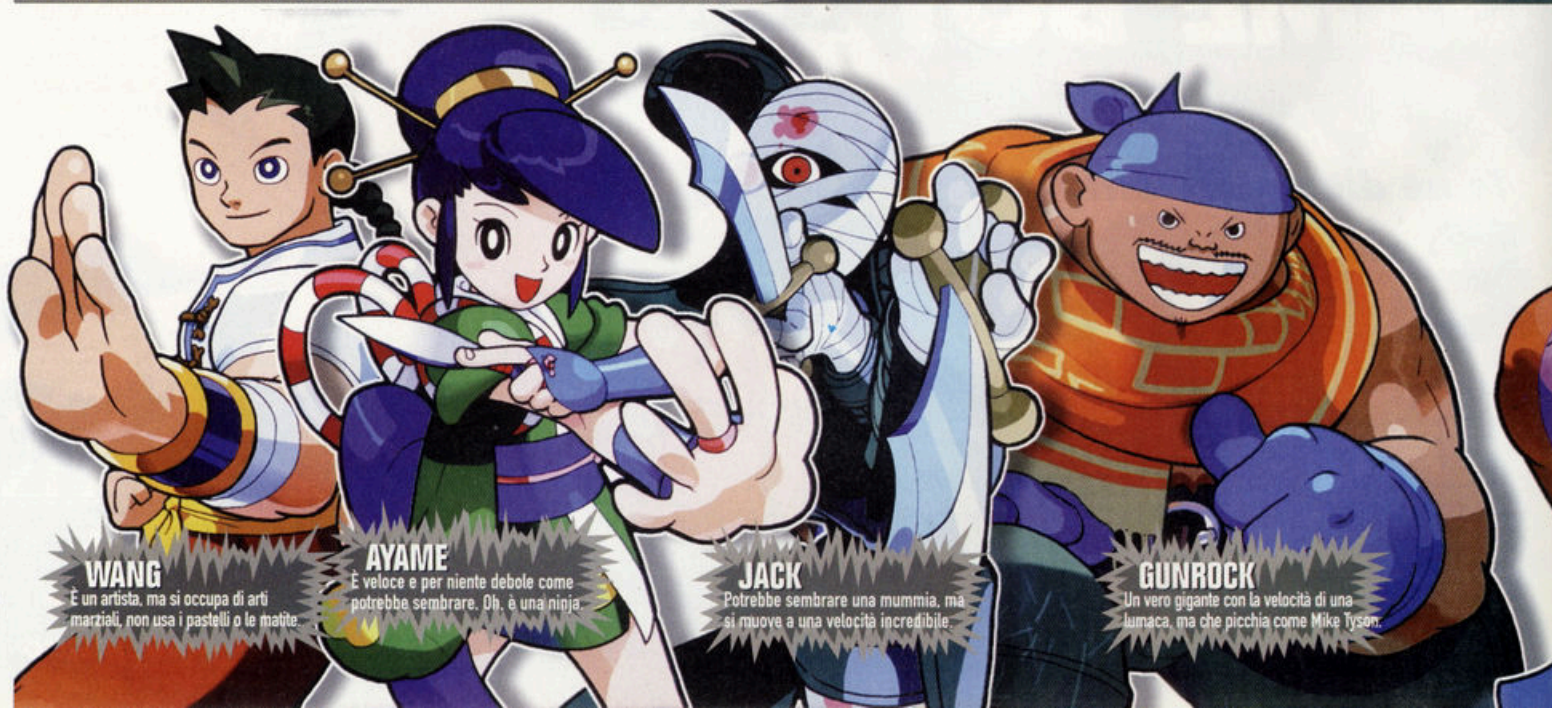
**Capcom abbandona il tranquillo mondo 2D utilizzato per il suo debutto sul Dreamcast e presenta uno dei primi veri picchiaduro in 3D della storia. Oltre a questo, è davvero strabiliante.** Si tratta di una conversione quasi perfetta del titolo da sala giochi originale: ci muoviamo liberamente all'interno di vari livelli 3D, prendendo a calci e pugni gli avversari. Sembra troppo normale? Beh, possiamo raccogliere i vari oggetti e scagliarli contro l'avversario, ottenere armi a effetto temporaneo e, cosa più importante, prendere le pietre del potere per trasformarci in una versione più potente del nostro eroe. Capcom ha fatto un lavoro eccellente con Power Stone: la grafica è incredibilmente brillante e, anche quando l'azione è più frenetica, il gioco non rallenta e non ci sono cadute nella velocità di scorrimento dei fotogrammi. Nonostante Capcom abbia rinunciato ai suoi combattimenti classici, è riuscita a mantenere una caratteristica di Street Fighter: quando impareremo le mosse speciali, i risultati saranno davvero devastanti. I personaggi sono originali e i nemici di fine livello sono tremendi, soprattutto l'ultimo. Considerando i misteri e le altre sorprese del gioco, questo sembra essere un picchiaduro con cui giocheremo a lungo, anche dopo che saremo riusciti a terminarlo.

## SPACCA TUTTO!

Vogliamo mosse "estreme" unite a una grafica fantastica? Ecco qua: accontentati. Diamo un'occhiata a queste immagini di Power Stone, tratte dalle versioni di prova.

▲ Questo deve fare davvero male. Ci bastano tre gemme per scagliare questa tremenda palla di fuoco.

► Il nostro avversario fa una mossa verso l'ultima gemma. Se riesce a prenderla, viene potenziato, quindi spacchiamogli un tavolo in testa...

## BENVENUTI NEL MONDO DELLA SUPER-VIOLENZA!

## GIOCHI PER IL VMS...

Power Stone utilizza appieno il VMS. Quando terminiamo il gioco, sblocchiamo dei sotto-giochi che ci danno delle monete, oltre a darci accesso ad altri segreti disseminati all'interno del gioco. I sotto-giochi VMS includono uno sparatutto tipo 1942 (con Fokker) e un gioco di carte (per Gunrock).

## MA CHE BELLE STANZE!

Se troviamo il tempo di dare un'occhiata ai vari livelli mentre schiviamo le palle di fuoco o siamo alla ricerca delle armi, possiamo ammirare le decorazioni. Se guardiamo con più attenzione, scopriamo dei nuovi modi per massacrare gli avversari: i muri possono presentare dei punti cui possiamo aggrapparci per sfuggire gli attacchi. Possiamo arrampicarci sui pali e addirittura appenderci al soffitto.

▲ Salire sui pali è una buona maniera per scansare un avversario e prenderlo di sorpresa.

▲ Aggrappiamoci a un palo e diamoci un bello slancio, quindi buttiamoci sul nemico.

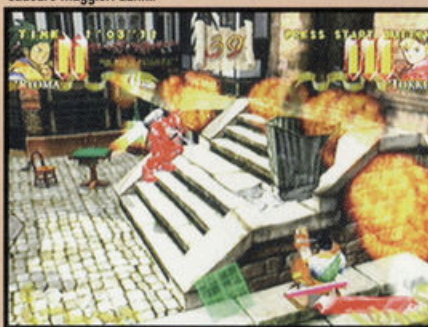
## IL LIBRO DEL POTERE!

Completiamo il gioco una prima volta. Siamo bravi, eh? Perché non ci riproviamo con un nuovo personaggio? Infatti, se lo completiamo ogni volta, abbiamo la possibilità di vedere qualcosa di nuovo. Ci sono almeno 18 gemme nascoste, che vengono inserite nel nostro Libro di Power Stone.

## PRONTI AL COMBATTIMENTO!

Ci sono quattro livelli di combattimento in Power Stone, dalla normale scazzottata all'uso di lavandini e martelli giganti per sfasciare il cranio del nemico.

▲ Calci, pugni o una combinazione dei due. Ci sono anche le combo.

▲ Avviciniamoci a un oggetto: se è circondato da un anello possiamo lanciarlo contro il nemico. Saltiamo e scagliamolo per causare maggiori danni.

▲ Se apriamo le casse che appaiono, troviamo una serie completa di armi, dai lanciarazzi ai martelli giganti.

◀ Dobbiamo prendere tre pietre di colore diverso per trasformarci: avremo così una serie di nuove mosse speciali.

## PRIME IMPRESSIONI

### Allora, com'è questa versione di Power Stone?

Primo: la grafica è davvero incredibile. È precisa e fluida: sembra di avere in casa il gioco da sala giochi originale. Inoltre è davvero divertente giocarci e la modalità per due giocatori è fantastica. Non c'è niente di più bello che vedere il nostro avversario che cerca di raccogliere una pietra del potere e spaccargli la testa con un martello gigante quando sta per raggiungerla. Questo gioco può tirare fuori la nostra parte più maligna. Non solo è incredibile il modo in cui usiamo gli oggetti, i mobili e le armi, ma possiamo anche utilizzare le pareti e addirittura appenderci al soffitto per evitare gli attacchi. In pratica, può essere utilizzata qualsiasi cosa si trovi in un livello. In modalità singolo giocatore termineremo il gioco in breve tempo, per poi iniziare a scoprire i segreti nascosti. Anche nella modalità standard di combattimento l'azione non è per niente scontata. Senza bonus o armi, le mosse dei vari personaggi sono superiori a qualsiasi altro gioco di combattimento. Manca un vero e proprio tasto per le parate, ma non toglie niente all'azione del gioco dato che possiamo saltare, schivare e anche prendere al volo alcuni degli oggetti che ci vengono scagliati contro, per poi rispedirli al mittente. Se pensiamo che possiamo anche usare i mobili che troviamo sullo schermo abbiamo un quadro completamente nuovo per questo tipo di giochi. Non basta: possiamo potenziare i nostri personaggi raccogliendo le pietre blu, rosse e gialle. Avremo così accesso a una nuova serie di mosse.
Insomma, c'è un sacco di carne al fuoco. A parte Sonic, questo gioco è per adesso la stella dei prodotti per Dreamcast e merita un posto accanto a Street Fighter. Speriamo che Capcom si decida a lanciare questo prodotto anche sul mercato europeo.

### il pagellino

Grafica dalla precisione chirurgica, mosse fantastiche e divertimento assicurato.

Facile da completare e non uscirà in Europa ancora per mesi.

### quando uscirà?

È uscito in Giappone adesso, quindi chi ha un Dreamcast può comprarne una copia di importazione.

Parleremo sicuramente ancora nei prossimi numeri di questo splendido gioco in attesa che esca anche da noi.

# I GIOCHI DEL MESE

i giochi di questo mese provati per voi dagli esperti di Games Master



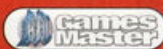
Ogni mese, i giochi che ottengono un voto superiore al 90% vengono premiati da questo bollino. Complimenti!

## RIDGE RACER TYPE 4

pag. 50

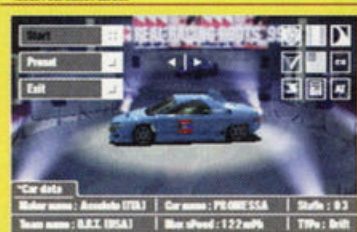
PlayStation

PREZZO
L. 110.000

SVILUPPATORE
NAMCO
EDITORE
SCEE
GIOCATORI
1-2
ALTRE VERSIONI
NESSUNA

# RIDGE RACER TYPE 4

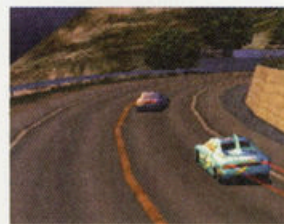
**Ci spappolerà la spina dorsale e ridurrà in poltiglia i nostri pollici. I nostri occhi si gonfieranno come palloni. Sì: Ridge Racer Type 4 non è soltanto divertimento: ci servirà anche per migliorare il nostro aspetto...**

## 1 DECALCO-MANIA!

È solo un dettaglio, ma le eccentriche opzioni offerte da Namco per i colori delle carrozzerie incentivano la conquista delle varie macchine. Disegniamo il nostro simbolo per il muso della macchina, scegliendo colori sgargianti o un nero intrigante, ideale per una sfida a due su un percorso notturno.

▲ Ci sono volute ore e ore di duro lavoro con i pratici strumenti da disegno visibili a sinistra.

◄ Risultato? La perfezione. OK, è ridicolo: ma si può fare di meglio.

**Si potrebbe pensare che un gioco che si può completare in un solo giorno sia un brutto gioco, decisamente da non acquistare, per il quale soltanto un pazzo potrebbe entusiasmarsi. Nella maggior parte dei casi sarebbe una considerazione esatta, ma non in questo caso. Ridge Racer Type 4 è il tipo di gioco in grado di tenerci incollati fino a farci indolenzire i pollici: e lo farà. Oh, se lo farà...**

Questa quarta edizione del gioco Namco si presenta in modo abbastanza vario. C'è la splendida introduzione con l'affascinante ragazza giapponese che prende posto nella nostra macchina, ma ci sono anche le bizzarre schermate all'interno del gioco con buffi disegni e dialoghi pazzeschi. Una volta che si fa avanti la corsa in sé, però, tutti questi fronzoli vengono cancellati di botto da una nube di residui di gomma bruciata e monossido di carbonio. Come gli altri esemplari della serie Ridge Racer, anche questo gioco non sembra chiederci altro che di metterci al volante: se abbiamo provato uno dei suoi predecessori, ci andrà a pennello. Il sistema di manovra di Ridge Racer Type 4 è praticamente identico a quello dei tre giochi precedenti. Le macchine hanno perfino gli stessi nomi resi familiari dalle edizioni precedenti: Mappy, Sovalou e Age. Gli elementi che differenziano Ridge Racer Type 4 dai titoli precedenti sono la scorrevolezza delle sue piste, la struttura della sua modalità Grand Prix e il fatto che, per la prima volta in un titolo Ridge Racer, il gioco comprende una modalità a due giocatori con schermo condiviso. Sul piano visivo Ridge Racer Type 4 costituisce una felice combinazione del grigio realismo di Rage Racer e della follia di Ridge Racer Revolution. Macchine realistiche gareggiano lungo circuiti da sogno ultra-perfetti, inondati di sole, oppure su piste da incubo in asfalto piene di curve a U. Sulle prime l'andamento può apparire un po' lento, ma potremo contare su macchine progressivamente più veloci man mano che ci faremo strada attraverso i tre Gran Premi, i primi due composti da due gare e l'ultimo da quattro. Se arriveremo fino al livello 4 potremo mettere le mani su uno spettacolare bolide da 300 chilometri orari in grado di dare la polvere a una Porsche o a una

Ferrari come fossero paracarri. È proprio qui, inoltre, che Ridge Racer Type 4 mostra la sua intelligenza. Se sceglieremo una squadra ben imbottita di denaro, questa acquisterà per noi la macchina più nuova e fiammante, consentendoci con

▲ Gli avversari saranno anche veloci sui rettilinei, ma potremo raggiungerli in curva.

► Se non tocchiamo i bordi raggiungeremo progressivamente la velocità sufficiente per il sorpasso.

ogni probabilità di schizzare attraverso l'intera modalità Grand Prix. Scegliendo invece una squadra valida ma squattrinata, una di quelle che hanno visto giorni migliori, saremo costretti ad accontentarci del modello della stagione precedente con qualche messa a punto. Ciò renderà alcune delle strade in grado di condurci alla gloria del campionato almeno tre volte più dure di altre. Finiremo per imprecare e sbattere via il joypad, per poi riprenderlo in mano e provarci ancora. Se Ridge Racer Type 4 non fosse così incredibilmente avvincente e non offrisse un'esperienza di guida così appagante, sarebbe un gioco tremendamente frustrante. Così com'è, invece, è solo un gioco molto difficile. Ciò che porta al massimo livello il divertimento in Ridge Racer Type 4 è il fatto che questa volta Namco ha reso estremamente pratico il controllo delle slittate in curva. L'eccessiva difficoltà che caratterizzava questo tipo di manovra in Rage Racer ha deluso molti. In Ridge Racer Type 4, invece, è molto più semplice far scivolare di lato la parte posteriore della macchina: basta una rapida pressione sul freno per affrontare slittando la curva più difficile. In questo modo ci troveremo nella posizione ideale per imboccare una curva a U a 160 all'ora invece che a 80. A chi non ha esperienza con Ridge Racer o Ridge Racer Revolution occorrerà un po' di esercizio per padroneggiare questa tecnica. Anche se l'abbiamo utilizzata in precedenza, comunque, ci costerà qualche sforzo acquistare il tempismo appropriato sulle nuove macchine. Riuscire a effettuare correttamente la manovra però è estremamente appagante e sarà essenziale per vincere la gara se ci troveremo al volante di una delle macchine meno potenti. Oltre alla modalità Grand Prix, a prometterci lunghe ore di divertimento c'è la modalità a due giocatori a schermo condiviso. Nel giro di 20 secondi ci dimenticheremo che lo schermo è diviso a metà: ecco il miglior complimento che possiamo fare a questa opzione di gioco. D'accordo, manca il contagiri che sarebbe utile per fare una buona partenza, ma d'altro canto la modalità a due giocatori non determina alcuna perdita in termini di velocità o di dettaglio. Tutto quanto ha lo stesso aspetto spettacolare della modalità a un giocatore. Perfino di fronte alla splendida modalità a schermo condiviso di Gran Turismo, questo rappresenta un risultato notevolissimo. Di più: secondo noi la modalità a due giocatori di Ridge Racer Type 4 è addirittura più divertente di quella di Gran Turismo, grazie alla migliore struttura che caratterizza i circuiti del gioco Namco. Le curve mortali con cui fare i conti sono molto più numerose, così come i piccoli trucchi che è necessario adottare nella guida: come per esempio quando dovremo insinuarci nella carreggiata interna nel tunnel del livello Edge of the Earth, o

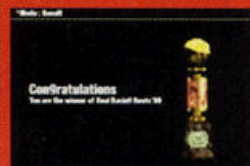
## 3 RIDGE CHE?

**Per chi fosse nuovo alle glorie delle varie Solvalou, Pink Mappy e Mr Yellow, ricordiamo che Ridge Racer Type 4 rappresenta la migliore incarnazione di una delle più popolari serie di giochi. Ridge Racer, versione per console dell'omonimo gioco da sala giochi Namco, è stato nel 1995 il cavallo di battaglia che ha lanciato la PlayStation. A questo classico hanno fatto seguito l'ancor più veloce Ridge Racer Revolution e Rage Racer, più arduo e realistico.**

▶ Ce la ricordiamo la nera Devil Car, no? Eccome!

▲ Com'era tutto primitivo ai vecchi tempi! Basta guardare i contorni irregolari e le texture prive di qualsiasi realismo. La potenza fondamentale di Ridge Racer, però, si notava già allora.

## 4 VINCE LA SQUADRA MAPPY!

**A differenza di quanto avveniva nei precedenti giochi della serie, in cui dovevamo solo scegliere una macchina e quindi potenziarla o sostituirla in seguito con modelli più potenti, in Ridge Racer Type 4 dovremo entrare a far parte di una delle quattro scuderie, scegliendo anche il produttore destinato a fornirci le gomme. Le squadre più ricche saranno in grado fornirci regolarmente modelli più potenti ogni pochi turni di gara, ma gli spilorci come la Dig Racing ci metteranno in condizioni di arrangiarci con versioni rimesse a punto di vecchi modelli. Bisogna accontentarsi...**

▲ Cosa? Maledetti ingrati! Dopo che ho vinto il campionato per voi... Sob!

Sophie Chevalier (24), the owner of team MMM, held a press conference at a hotel after the victory celebration.

She announced her intentions of managing the team for the next season and the contract renewal with her team's ace driver.

▲ Al termine del gioco potremo assistere a un breve epilogo scritto.

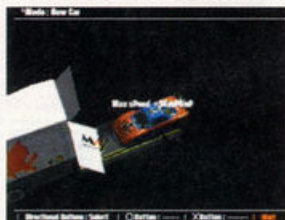
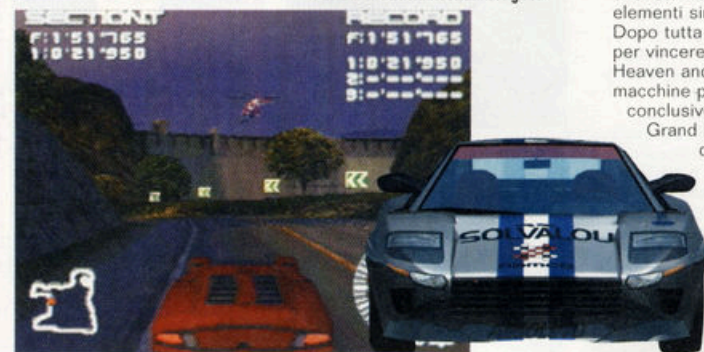
## 2 LA CLASSICA MAGIA DI RIDGE RACER!

**In Ridge Racer Type 4 il tempismo è tutto: prendere le curve in anticipo, oppure trovare il coraggio per aspettare ancora qualche istante prima di curvare o controsterzare dopo una slittata da brivido. Tutto come ai vecchi tempi, insomma.**

## 5 AUTORADIO STEREO!

I giochi Ridge Racer hanno sempre offerto ottime colonne sonore originali, ma questa volta i musicisti Namco hanno superato sé stessi. Dalla deliziosa Pearl Blue Soul alla pazzesca The Objective, è musica da ascoltare pestando a tavoletta.

▼ Cosa? Dopo che ho vinto il Gran Premio per voi?!

▼ Epilogo: il direttore della squadra Dig se ne va "per passare più tempo con la sua famiglia". Bah.

▲ Vincendo un Gran Premio otterremo una macchina nuova di zecca, oppure una messa a punto della nostra macchina vecchia.

## 6 DIVIDIAMOCI LO SCHERMO...

Molti giochi comprendono una modalità a due giocatori a schermo condiviso, ma solo Gran Turismo può vantarne una altrettanto funzionale di quella di Ridge Racer Type 4.

◀ Le piccole auto Age non sono gran che questa volta. Meglio provare la Terrazi, invece.

▼ Rapida, rossa e ideale per slittare in curva: ecco una delle macchine standard. Facciamoci un bel giro.

servirci del parafango della macchina dell'avversario per frenare nelle curve più strette. Malgrado tutto ciò, anche questa esperienza apparentemente priva di difetti non manca di alcuni elementi sinceramente fastidiosi. Dopo tutta la fatica necessaria per vincere la penultima gara, Heaven and Hell, con una delle macchine più lente, il circuito conclusivo della modalità Grand Prix è abbastanza deludente: Shooting Hoops è un semplice circuito di velocità, che non sarebbe fuori posto a Daytona negli USA. Niente scenari spettacolari, niente curve adatte alle slittate: solo sei giri in cui non dovremo che tirare al massimo per superare una macchina dopo l'altra. Cercare di ottenere due macchine degne di gareggiare l'una contro l'altra nella modalità a schermo condiviso sarà una vera impresa a meno di non disporre di due memory card o di scambiarle alla schermata di scelta della macchina. C'è poi un altro fatto: in alcune curve è IMPOSSIBILE slittare. Semplicemente il gioco non lo consente.

Il perché ci sfugge. Malgrado qualche difettuccio, comunque, Ridge Racer Type 4 rappresenta un trionfo dei giochi di corse vecchio stile sul realismo di oggigiorno. Molti fanatici della velocità lo preferiranno allo stesso Gran Turismo, sebbene in

## 7 UN PARADISO DI CIRCUITO!

Sarà anche un'impresa vincere su questa pista in modalità Grand Prix, ma il circuito Heaven and Hell è decisamente il nostro preferito. Partiamo per un viaggio virtuale lungo le sue fantastiche curve e lustriamoci gli occhi sullo scenario.

▲ Sembra facile, ma non è ancora finita. Per una linea perfetta, svoltiamo a destra in un secondo.

▲ QUELLA curva! Solo slittando e calcolando i tempi con esattezza riusciremo a evitare di perdere secondi preziosi.

▲ Gli osservatori sono talmente realistici che viene voglia di scendere dalla macchina per dare un'occhiata alle stelle. Davvero.

▲ Se ce la facciamo potremo bruciare il resto della corsa a 160 all'ora; in caso contrario, finiremo dritti contro la collina.

▲ Un ultimo avvertimento: la visuale dall'interno dell'abitacolo è l'unica scelta sensata per giocare a Ridge Racer Type 4.

## 8 LE PISTE

Come sempre, Namco riutilizza parti delle piste precedenti in quelle successive e riesce a fare di questo sistema una vera arte. La qualità che caratterizza ogni singolo elemento di un circuito è talmente elevata da farci sorvolare su qualsiasi sensazione di déjà-vu. Occhio alla curva terrificante che sta per aprisi davanti a noi...

### HELTER SKELTER

Un percorso urbano facilissimo, utile giusto per scaldare le gomme per le piste successive. Possiamo anche schiacciare un pisolino, se ci va...

### WONDERHILL

Presenta alcune fra le curve più terrificanti del gioco, che vanno affrontate con enorme anticipo.

### EDGE OF THE EARTH

Un circuito urbano con una capatina all'interno di un tunnel. Le chicane dovrebbero farci rallentare, ma non è così: perciò sfruttiamole, OK?

### OUT OF THE BLUE

Questo splendido circuito presenta cantieri navali e un faro. Le lunghe curve da imboccare slittando consentono di acquistare la velocità necessaria per superare le salite.

### PHANTOMILE

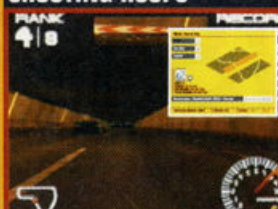
L'attrazione principale è costituita da una detestabile curva da affrontare con un anticipo assurdo: impareremo a odiarla. Il tunnel è notevole, però.

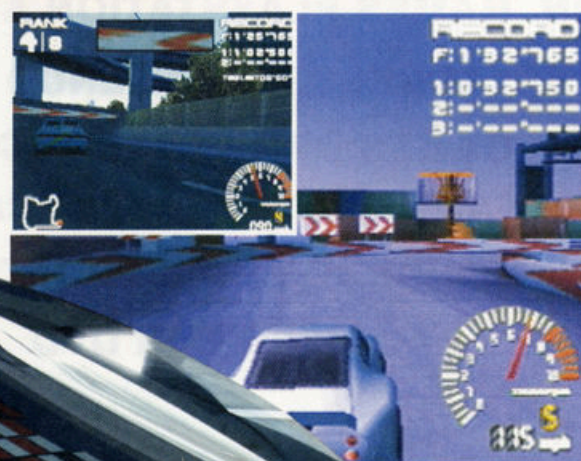
### BRIGHTEST NITE

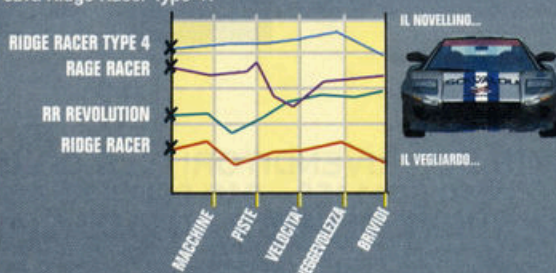
Il massimo divertimento notturno: schizzare lungo questa rapidissima variante del circuito Edge of the Earth, splendidamente illuminata anche se un po' troppo facile.

### HEAVEN AND HELL

Ancora la maledetta curva del circuito Wonderhill con l'aggiunta per buona misura, a quanto pare, di tutte le altre curve più difficili del gioco.

### SHOOTING HOOPS

Tutto qui? Un circuito tutto velocità decisamente deludente, che comunque può diventare abbastanza tosto se ci troviamo al volante di una delle macchine meno potenti.

generale il super-titolo Sony sia superiore a quest'ultimo esemplare della serie Ridge Racer per dimensioni e spettacolarità. Anche i più fedeli seguaci di Gran Turismo, comunque, non avranno certo il tempo per lamentarsi dei replay scadenti o dell'introduzione. Saranno troppo impegnati ad affrontare le curve cercando di non finire dritti addosso ai segnali.

## GENERAZIONI A CONFRONTO!

Come si piazza nonno Ridge Racer a confronto con i suoi nipotini? Rage Racer è o no meglio di Ridge Racer Revolution? Come se la cava Ridge Racer Type 4?



Secondo noi la modalità a due di Ridge Racer Type 4 batte quella di Gran Turismo grazie ai migliori circuiti del gioco Namco

## il giudizio

### aspetto

Strano, a volte, ma mai deludente. Le piste sono un capolavoro e le macchine sono ottime: rapide e fantastiche.

### giocabilità

Il controllo e la possibilità di derapare: due classici di Ridge Racer in uno!

### longevità

Una volta cominciato, non potremo che starci attaccati per ore, giorni e probabilmente settimane ogni volta.

### il meglio

Sentire la parte posteriore della macchina che sbanda quando affrontiamo una curva slittando e scoprire che lo stiamo facendo a 160 all'ora.

### il peggio

Tentare di ottenere dalla maledetta modalità a due giocatori delle macchine decenti...

Rapido, scattante e unico nel suo genere: se Ridge Racer Type 4 non ci fa bollire il sangue, significa che non ci piacciono i giochi di guida.

**93%**

**Se ci piace questo proviamo...**
Rage Racer OK, sarà anche il modello dell'anno scorso, ma con le sue macchine in cambio di soldi e le sue favolose piste, a noi piace tuttora.

Games
Master

Games
Master

Games Master

PREZZO
L. 130.000

▼ SVILUPPATORE
HUDSON
▼ EDITORE
NINTENDO

▼ GIOCATORI
1-4
▼ ALTRE VERSIONI
NESSUNA

# MARIO PARTY

**Accidenti, un altro gioco di Mario! In stile gioco da tavolo, questa volta! È una buona notizia... oppure no? Cerchiamo di dare una risposta a questa e ad altre domande...**

**Come una sorta di piccola galleria d'arte grigia senza quadri dentro, il Nintendo 64 ospita alcuni splendidi esempi di capolavori dell'arte dei videogiochi. C'è solo l'imbarazzo della scelta: GoldenEye? Super Mario? O Zelda?**
I giochi che fotografano lo stile del tempo e imprimono nuove direzioni ai vari generi sono numerosi: non c'è che da scegliere. Perciò, la domanda sorge spontanea: perché diavolo all'improvviso Nintendo ha pensato che potremmo avere voglia di giocare con un gioco da tavolo? Ci sarebbe da arrovellarsi il cervello per capirlo, se Mario Party non fosse così strepitosamente divertente. Sebbene spesso i giochi Nintendo possano apparire un po' troppo "graziosi", basta scavare un po' più in profondità per scoprire l'oscura carica di fascino che si nasconde sotto i vari fronzoli.
Quello che stiamo cercando di dire è che le modalità a più giocatori dei giochi Nintendo sono di solito così follemente divertenti da trasformare il gioco in una questione di vita o di morte. Mario Kart è un esempio calzante: è un gioco che scatena passioni quasi violente e trasforma in maniaci schiumanti anche i giocatori solitamente più tranquilli. Tutto ciò non è che un modo un po' lungo per dire che Mario Party è uno dei più strepitosi giochi di gruppo di tutti i tempi.
Praticamente non ha senso giocarci da soli, perché si tratta per la sua stessa natura di un gioco di società. Proviamo a immaginare di giocare a Cluedo da soli. Che noia... anche se, naturalmente, Cluedo non presenta tre pazzeschi personaggi controllati dal computer impegnati nel tentativo di fregarci prima che noi freghiamo loro. Se raccoglieremo intorno a noi tre amici, però, avremo a disposizione uno dei giochi più frenetici, selvaggi e sfascia-amicizie che la storia ricordi. Mario Party è, in buona sostanza, un gioco da tavolo, tipo il Monopoli o un altro di quei giochi che la nonna tira fuori da un armadio a Natale per "divertirsi un po' in compagnia". Lo scopo del gioco, in cui potremo scegliere il nostro personaggio fra Mario, Luigi, Peach

## 1 IL FUNGO... FUNGE!

Ehm... Lo scopo di tutto ciò è incontrarci con il vecchio Toad e acquistare da lui stelle in cambio delle nostre monete. Le stelle infatti servono per vincere.
Toad è il miglior personaggio di Mario Kart, tra l'altro...

▲ Abbiamo un po' di quattrini? Allora Toad ci venderà una stella. Che eroe!

▲ Malgrado il ridicolo berretto, Toad ci sa fare con le donne... si presume.

## 2 Ancora lui, maledetto!

Bowser. Il cattivo di tutti o quasi i giochi di Mario è tornato, grasso e spinoso, pronto a rovinare la festa, a rompere le uova nel paniere e a far piangere i bambini. Se ce lo troveremo di fronte, Bowser ci costringerà ad acquistare da lui una stella nera e inutilizzabile o qualche altra schifezza. Cattivello, eh?

▲ Evitiamo le palle di cannone e cerchiamo di non cascare nelle azzurre profondità del mare.

▲ Se non acchiappiamo le monete qui, cadranno nelle mani dei personaggi sottostanti...

▲ Ecco uno dei momenti di maggior tensione nel gioco. Fermiamo i blocchi rotanti per vedere chi si vedrà sottrarre le proprie sostanze. Naturalmente, potrebbe anche capitare proprio a noi...

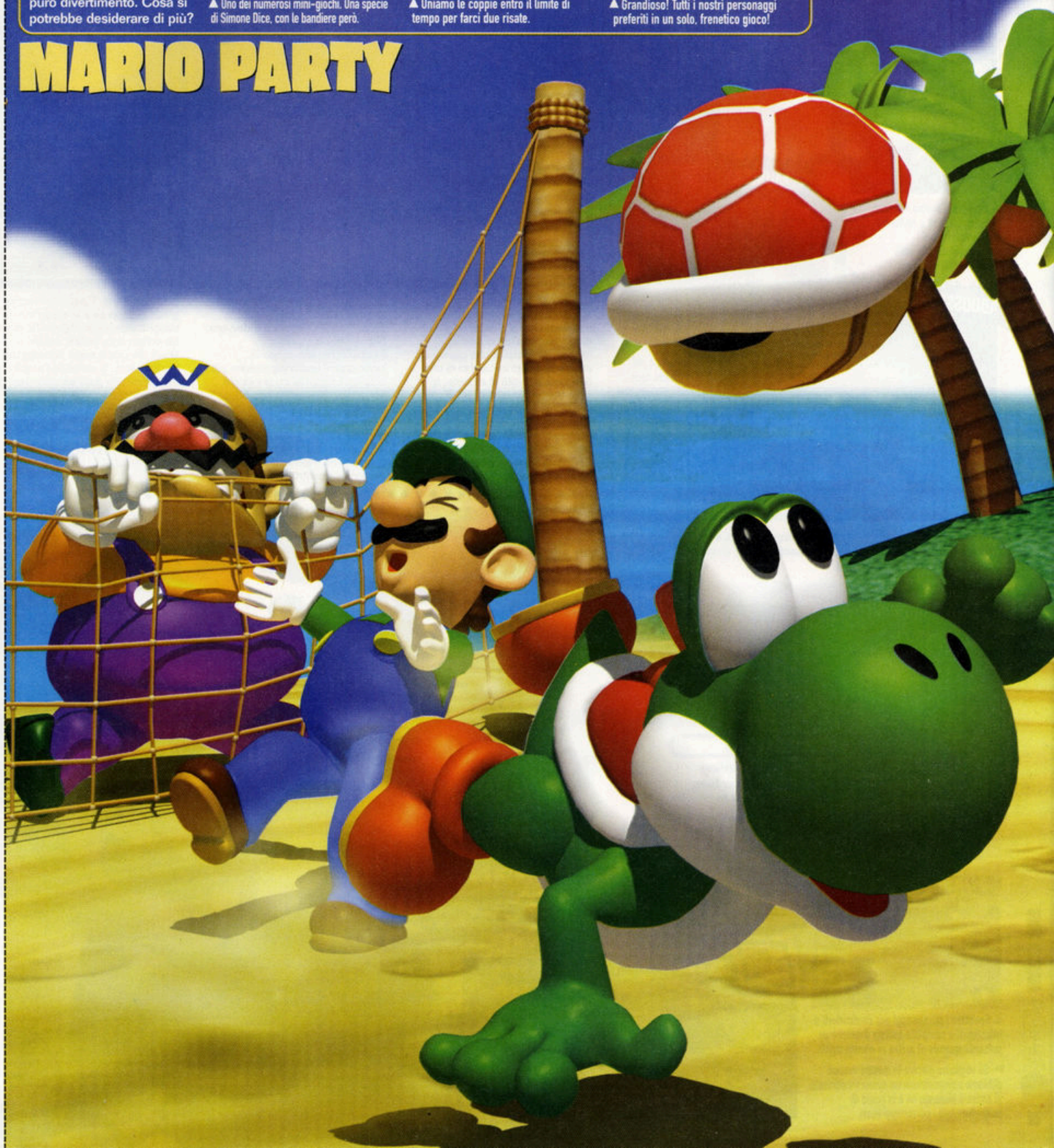
## MARIO È TORNATO!

Con i giochi di Mario c'è sempre da divertirsi e Mario Party non fa eccezione. Inseriamo la cartuccia, raduniamo tre amici e potremo trascorrere un'intera serata all'insegna del più puro divertimento. Cosa si potrebbe desiderare di più?

▲ Uno dei numerosi mini-giochi. Una specie di Simone Dice, con le bandiere però.

▲ Uniamo le coppie entro il limite di tempo per farci due risate.

▲ Grandioso! Tutti i nostri personaggi preferiti in un solo, frenetico gioco!

# MARIO PARTY

## 3 ECCO I MINI-GIOCHI!

Una rapida carrellata sui giochi con cui potremo divertirci in Mario Party. Ciò che sorprende è che pochissimi sono scadenti, mentre la grande maggioranza è molto divertente. Urrà!

**DIVERTIAMOCI CON I FIORI!**

▲ Teniamo d'occhio il colore indicato da Toad e corriamo sulla piattaforma corrispondente. Gli altri affonderanno nel mare...

**MUSICA!**

▲ Qui uno dei giocatori deve condurre, mentre gli altri suonano i loro strumenti. Perfettamente a tempo, ovviamente...

**ADDOSSO AI BLOCCHI!**

▲ Questo è un vero spasso. Tutti i giocatori devono spaccare i blocchi: chi romperà l'ultimo vi troverà un bel po' di monetine utili. È un gioco rapido e frenetico che ci farà diventar matti.

**PRENDI LA CHIAVE!**

▲ Qui occorre un po' di collaborazione. Dovremo portare la chiave dall'altra parte, evitando i cattivi. Per riuscirci dovremo passarcela l'un l'altro...

## 4 BOOOOO!

Una delle parti migliori del gioco. Il terzo personaggio Nintendo nel quale ci imbatteremo è Boo, che altri non è che un fantasma. Un fantasma che, senza chiederci nulla in cambio, procederà come se niente fosse a rubare qualche moneta a uno dei nostri avversari, gettando le basi per ogni sorta di vendette successive...

▲ Scegliamo uno sciagurato avversario e rubiamogli tutte le monete. È giusto così, no?

► Se avremo fondi sufficienti, Boo potrà fare per noi molte altre cose.

▲ Di norma non crediamo ai fantasmi. Ma quando ci danno le monetine...

e molti altri eroi Nintendo, è di spostarsi da una casella all'altra attraverso le sei diverse tavole di gioco. Nel fare ciò dovremo raggranellare stelle, che possono essere ottenute in cambio di una adeguata quantità di monete, e incontrare Toad, che si piazzerà su una delle caselle per poi spostarsi fastidiosamente su un'altra non appena qualcuno sarà riuscito a procurarsi le stelle richieste. Chi riuscirà a raccogliere il maggior numero di stelle per la fine del gioco, la cui durata dipenderà dal numero di turni, sarà il vincitore. Sembra facile, vero? Lo è davvero. Non è finita qui, però...

Il fatto è che, allo scopo di incoraggiare una competizione più accesa, lungo il gioco principale sono stati disseminati ben 56 minigiochi di ogni forma e dimensione. È in questi piccoli ma perfetti esempi di follia da videogioco che Mario Party dà il meglio di sé. Non limitandosi a scontri tutti-contro-tutti a quattro giocatori, Mario Party offre anche giochi di squadra e la sleale ma straordinariamente divertente varietà tre contro uno. Inoltre, sebbene alcuni dei giochi siano abbastanza simili tra loro, la varietà e l'ampiezza delle sfide alle quali saremo chiamati è nel complesso sbalorditiva.

Si va da una sorta di Mario Kart in stile Scalextric a un basket con le bombe e al gioco del "chi riesce a far scoppiare il pallone per primo". Non si tratta che della punta di un enorme e spettacolare iceberg.

▲ Spostare i personaggi per confonderli o infastidirli è semplice quanto premere un pulsante quando si arriva in questo punto.

► Se vogliamo giocare in quattro ma non abbiamo a disposizione un numero sufficiente di amici, il Nintendo 64 è in grado di controllare tutti i personaggi liberi.

▲ I cannoni ci sparano in giro. Brutto affare.

▼ Non ci divertivamo tanto da molto tempo...

▲ Facciamo scoppiare i Bowser il più rapidamente possibile: il primo che ci riesce vince!

◀ Ci sono sei tavole su cui giocare, più due segrete.

> Mario Party è uno dei più strepitosi giochi di gruppo di ogni tempo... un titolo decisamente innovativo!

Grideremo, piangeremo e ci verrà voglia di uccidere i nostri amici quando, capitando sulla casella di Boo, avranno la possibilità di sottrarci delle monete. Gli sviluppatori di Hudson sono riusciti a creare il miglior gioco da tavolo di tutti i tempi, il che è decisamente positivo. Ciò che più sorprende, però, è che si tratti di un gioco per il Nintendo 64, in grado di attirare noi e i nostri amici malgrado le tentazioni rappresentate dalle pur favolose modalità a più giocatori di Mario Kart, F-Zero X, GoldenEye 007 e compagnia. Attenzione, però: la modalità di gioco più breve comprende 20 turni e sebbene più rapida delle altre ci impegnerà per almeno un'ora, se non due.
Mario Party non è perciò destinato a costituire un divertimento da cinque minuti. Procuriamoci cibo, beveraggi e comodità varie, perché quando ci metteremo a giocare con Mario Party ci passeremo un'intera serata. È un gioco adatto a occasioni speciali, quindi, ma anche il nonno riuscirà a giocare e perfino a vincere, se è abbastanza scaltro. D'altra parte, è questo probabilmente il maggior difetto di Mario Party, se così si può definire: il suo fantastico divertimento non può essere assunto in piccole e rapide dosi. Questo gioco richiede tempo, molto tempo, perciò non potremo giocarci spesso come con altri titoli della nostra collezione. Tuttavia, non potremo fare a meno di ritornarci sopra quando saremo in compagnia dei nostri amici.
Si tratta nel complesso di un gioco decisamente innovativo, che sembra gridarci "Gioca con me, ti farò impazzire!". Cosa si potrebbe dire di meglio di un gioco?

## 5 Il villaggio delle opzioni!

Oh, che carino! Lo schermo delle opzioni ha la struttura di un piccolo villaggio, con luoghi diversi in cui potremo recarci per fare, ovviamente, cose diverse. C'è anche la Mini-Game House, in cui potremo giocare con uno qualsiasi dei mini-giochi in cui ci saremo imbattuti durante il gioco principale. Niente male, eh?

▲ A cominciare sarà il giocatore che otterrà il punteggio più elevato coi dadi. Ovvio.

▲ Ecco l'arena dei mini-giochi, che serve appunto per giocarci.

◀ È la nonna di Toad, piena di rughe... e vuole baciarci! Via, via!

▲ Non è il tipo di personaggio che ci farebbe piacere incontrare in un vicolo buio, vero?

▲ È come un piccolo Mario World a sé stante. Strepitoso, no?

▲ E vai! È un fungo! Possiamo lanciare il dado ancora una volta.

▲ È come Indiana Jones e il Tempio Maledetto, con scimmie, serpenti e tutto quanto.

## BATTAGLIE DA TAVOLO!!!

Giochi da tavolo, eh? Fantastici. Mario Party è uno di questi giochi: ma è o non è il migliore?

LEGENDA:
MARIO PARTY
MONOPOLY

## il giudizio

### aspetto

Un mondo variopinto, pulito e delizioso con graziosi personaggi poligonali a tutto tondo. Una meraviglia.

### giocabilità

È un gioco da tavolo, tutto qui, ma straordinariamente divertente. I mini-giochi sono dei veri colpi di genio.

### longevità

Potenzialmente illimitata, disponendo di tre buoni amici. Per vedere tutti i mini-giochi potremmo metterci secoli.

### il meglio

Incontrare Boo e spedirlo a rubare le monete di un altro giocatore. È esilarante.

### il peggio

**Incontrare Bowser ed essere costretti a comprare da lui una inutile stella nera... maledetto sputa-fuoco!**

Un gioco che si basa su un concetto semplice, ma che è in grado di offrire un grandioso divertimento di gruppo. Lo adoreremo.

**Se ci piace questo proviamo...**
Per altre emozioni in compagnia, potrebbe andarci Mario Kart.

# PER VINCERE QUESTA BASTA METTERE INSIEME UN COMPUTER, IL NUMERO IN EDICOLA DELLA E UN PO' DI

**SI', ANCHE TU PUOI VINCERE FANTASTICI PREMI USANDO IL TUO COMPUTER E SCATENANDO LA TUA FANTASIA.**
Basta partecipare al grande concorso offerto dalla rivista "Il mio computer", da LEXMARK e Packard Bell.
**LE REGOLE DEL CONCORSO SONO SEMPLICI.**
Le trovi tutte sul numero in edicola de "Il mio computer".
**Prova anche tu potrai vincere una montagna di fantastici premi, compresa questa Alfa Romeo GTV da sogno.**

VINCI CON

# E SE L'ALFA ROMEO PUOI VINCERE ANCHE

# FANTASTICA ALFA ROMEO GTV QUATTRO SEMPLICI COSE: UNA STAMPANTE, RIVISTA "IL MIO COMPUTER" FANTASIA ...

NON PERDERE LA STRAORDINARIA OCCASIONE!!! CORRI SUBITO A COMPRARE IL NUMERO IN EDICOLA DELLA RIVISTA IL MIO COMPUTER

IL MIO COMPUTER

# GTV NON TI BASTA STAMPANTI E COMPUTER

PREZZO
L. 110.000

SVILUPPATORE
KONAMI
EDITORE
KONAMI

GIOCATORI
1
ALTRE VERSIONI
NESSUNA

# CASTLEVANIA 64

**Vampiri, fruste, acqua santa e prelievi di sangue non autorizzati. Un giorno come un altro a Castlevania e una nuova boccata d'aria per gli scheletri nell'armadio di Konami.**

**Che ci si creda o no, questa è la quattordicesima incarnazione della mitica serie di giochi di piattaforme di Konami dedicata al combattimento contro i non morti a colpi di frusta. Come appare evidente dal nome stesso, Castlevania 64 rappresenta peraltro un nuovo e vigoroso inizio per la serie, potenziata da una grafica tridimensionale e da un protagonista nuovo di zecca.**

Reinhardt Schneider discende dal clan di eroici cacciatori di vampiri dei Belmont e dimostra con la sua vecchia frusta un'abilità pari a quella dei suoi avi. Sua compagna nella lotta contro il Principe dell'Oscurità e i suoi seguaci è una ragazzina di nome Carrie Fernandez, un tipo decisamente più pericoloso di quanto il suo fragile aspetto lasci presagire. Non solo è in grado di scivolare sotto gli ostacoli, ma può anche emettere una sorta di fulmine psichico in grado di inseguire e colpire i non-morti. Può tornare decisamente utile.

Il percorso che imboccheremo lungo il gioco, così come il livello di difficoltà, dipenderà dal personaggio da noi scelto. L'arma di Carrie risulta particolarmente utile per liberarsi di grandi quantità di scheletri, ma questo personaggio è più lento e meno agile di Reinhardt. L'unico modo per vedere tutti e 15 i livelli a disposizione è, comunque, completare il gioco con entrambi i personaggi. L'aggiunta della terza dimensione introduce qualche complicazione in più quando si tratta di prendere di mira i nemici, che non ci danno un attimo di tregua. Il sistema di puntamento automatico in stile Zelda, però, rende possibile fare a pezzi anche i non morti che ci attaccano alle spalle: basta che il mirino rosso a forma di diamante sia diretto contro i dannati mucchietti d'ossa. Smembrare gli scheletri pezzo per pezzo a colpi di frusta è davvero divertente. Avvolgendo lo scudiscio intorno al collo di uno scheletro riusciremo a staccargli la testa con facilità, anche se il resto del corpo continuerà a procedere contro di noi. Anche staccandogli un braccio e perfino tagliandolo in due all'altezza della vita non potremo evitare che lo scheletro continui a trascinarsi nella nostra direzione, tentando fino all'ultimo di prenderci le gambe. L'effetto è eccellente. Purtroppo, il gioco tende a fare troppo affidamento su moltitudini di nemici abbastanza stupidi lanciati continuamente contro di noi, invece di metterci alla prova con qualcosa di più complesso. I settori più difficili, inoltre, come il tremendo labirinto nel quale ci perderemo circa a metà del gioco, sono zeppi di situazioni disperate e di mostri incredibilmente

▲ Mmm, l'aroma inconfondibile di Carrie arrostita. Assomiglia un po' a quello del pollo fritto...

▼ "Non sono stato io. Non hanno niente a mio carico. Neanche uno straccio di prova".

## 1 DUE AL PREZZO DI UNO!

A seconda di quale tra i due personaggi sceglieremo, il nostro percorso attraverso il gioco sarà leggermente diverso. Dovremo però adattarci allo stile di gioco del personaggio, perché Carrie non è in grado di affrontare i nemici a distanza ravvicinata come Reinhardt. Per trarre il massimo dal gioco dovremo sfruttare entrambi i personaggi.

▲ Reinhardt Schneider: cacciatore di vampiri.

▲ Carrie è il personaggio ideale per chi vorrebbe essere una ragazzina.

▲ Un po' troppo giovane per tingersi i capelli di blu...

## 2 ATTRAZIONE ESPLOSIVA!

I normali scheletri bianchi sono già una scocciatura, ma è a quelli blu che dobbiamo fare più attenzione. Quando ci individuano, si precipitano verso di noi a braccia spalancate, pronti a regalarci un bell'abbraccio. Se riusciranno a stringerci fra le braccia sarà davvero dura...

▲ Ahi ahi, ci ha adocchiati... e sembra interessato!

▲ "Su, Schneider, solo un bacetto... fai il bravo!".

▲ "Oh, Reinhardt! C'è qualcosa nel modo in cui brillano i tuoi capelli...".

## 3 BRUTTO SCIMMIONE!

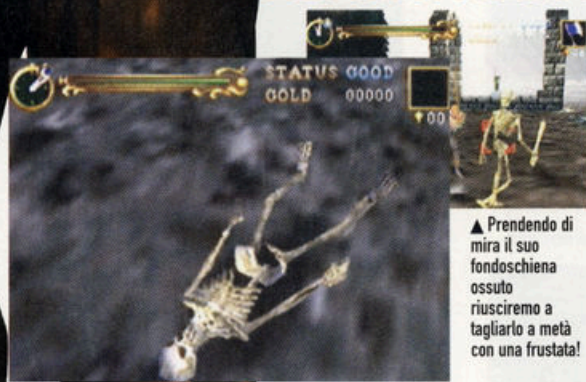
Il primo boss è questa specie di gigantesca scimmia-scheletro. Non vede l'ora di farci a brandelli a mani nude, ma da vero gentiluomo permetterà ai suoi ossuti aiutanti di affrontarci per primi, giusto per renderci un po' più malleabili. Diamogli le frustate che merita... e continuiamo a muoverci!

▲ Si aprono le porte ed ecco apparire Mister Scimmione. Non è trascorso più di un minuto dall'inizio del gioco!

▲ Dal modo in cui maneggia il bastone pare che faccia sul serio.

▲ Anche quando riusciremo a mettere a segno un colpo contro di lui, dovremo continuare a vedercela con i suoi amici scheletri.

▲ Se gli assesteremo una bella sventola sulla testa, però, si mostrerà più rispettoso.

potenti, in grado di farci fuori con un paio di colpi. Se saremo in grado di sorvolare su qualche difetto un po' scocciante, come il fatto che i personaggi 'scivolano' sul terreno invece di camminare, troveremo l'avventura tridimensionale offerta da Castlevania decisamente soddisfacente. Le sequenze filmate sono deliziosamente spettrali, le ambientazioni sono cariche di atmosfera e la grafica fluisce rapida e scorrevole. Se il gioco riuscirà a catturare la nostra immaginazione la sua longevità sarà assicurata, dal momento che livelli e conclusioni saranno diversi in funzione del personaggio da noi scelto. La trama sarà inoltre influenzata dalle nostre stesse azioni: dipenderà dalla rapidità con la quale completeremo il gioco se otterremo sequenze finali positive o negative. Ai più fedeli appassionati della serie Castlevania, tuttavia, potrà dispiacere la mancanza di qualcosa di un po' più sostanzioso.

▲ Prendendo di mira il suo fondoschiena ossuto riusciremo a tagliarlo a metà con una frustata!

▲ Il primo livello è inaugurato da una tremenda pioggia di fulmini e da alberi in fiamme.

▼ "Mi scoppia la testa!".

## SAGGIA DECISIONE!

Siamo un po' confusi dalla scelta dei personaggi? Ecco un testa-a-testa definitivo tra Reinhardt e Carrie...

## il giudizio

### aspetto

Pieno di atmosfera. La colonna sonora è opportunamente 'folle' e le sequenze di intermezzo fanno venire i brividi.

### giocabilità

Un po' troppo frusta-e-scappa. La varietà e l'astuzia tipiche della serie Castlevania non sono adeguatamente rappresentate.

### longevità

Una volta fatto il callo con le parti più frustranti, il gioco si completa in un baleno. I personaggi con cui giocare, però, sono due.

### il meglio

Gli scheletri in motocicletta! Non indossano nemmeno il casco: tanto, sono già morti!

### il peggio

Ogni volta che si muore bisogna riprendere dall'ultimo punto in cui si era salvato il gioco. Che pizza...

Come titolo Castlevania è abbastanza deludente, anche se sopra la media come gioco di avventura tridimensionale in sé. Ci aspettavamo molto di più.

**78%**

**Se ci piace questo ...**
Medievil per PlayStation è abbastanza simile; Zelda è ancora meglio. Forse la scelta migliore consiste nell'attendere l'uscita di Shadowman.

# COMPUTER ONE ®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA
telefono (051) - 343504 fax: (051) 344906
INTERNET: URL http://www.computerone.it e-mail c1@computerone.it

ULTIME NEWS IN AGGIORNATE IN TEMPO REALE : http://www.computerone.it

## I Negozi

**BOLOGNA**
VIA VELA 12/2 TEL. 051/343504

**BOLOGNA**
VIA MURRI 39/D TEL. 051/343504

**FERRARA**
VIA GARIBALDI, 120 Tel. 0532/204881

**FORLI'**
C.SO REPUBBLICA, 180 TEL. 0543/20233

**MODENA**
VIA FARINI, 73 TEL. 059/211130

**FIRENZE**
VIA DEI PUCCI, 1 TEL. 055/291521

**PARMA**
VIA SAVANI 14/L TEL. 0521/293988

**PAVIA**
VIA CALATAFIMI, 6 TEL. 0382/28922

**VERONA**
VIA PITAGORA, 12 TEL. 045/577360

## VENDITE PER CORRISPONDENZA

TELEFONO:
**051 - 343504**
FAX:
051 - 344906
POSTA:
COMPUTER ONE
Via Vela 12/2 - BOLOGNA
INTERNET:
http://www.computerone.it

## SERVIZIO RIVENDITORI

TELEFONO:
**051 - 301311**
FAX:
051 - 345236
POSTA:
GAMETIME SRL
Via Fossolo 38 - BOLOGNA
INTERNET:
http://www.gametime.it

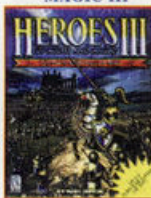
**RECOIL**
LIT. 99.900

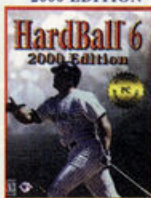
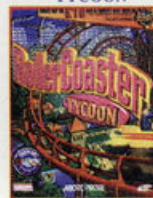
**JAZZ JACK RABBIT 2 -ITA-**
LIT. 49.900

**IMPERIALISM II -ITA-**
LIT. 99.900

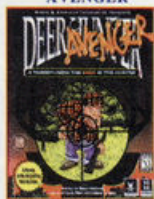
**CREATURE 2: LIFE KIT Data Disk**
LIT. 49.900

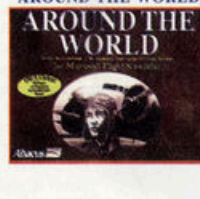
**PREMIER MANAGER 99**
LIT. 89.900

**HEROES OF MIGHT & MAGIC III**
LIT. 99.900

**STARSIEGE**
LIT. 109.900

**HARDBALL 6 2000 EDITION**
LIT. 89.900

**FLIGHT SIM.6/98: AIRBUS 2000**
LIT. 69.900

**ROLLER COASTER TYCOON**
LIT. 89.900

**CIVILIZATION 2 MULTIPLAYER**
LIT. 69.900

**DEER HUNTER AVENGER**
LIT. 79.900

**REDLINE**
LIT. 99.900

**FLIGHT SIM.6/98: AROUND THE WORLD**
LIT. 79.900

**BATTLE OF BRITAIN**
LIT. 119.900

**RESIDENT EVIL 2 -Italiano-**
LIT. 69.900

**SETTLERS 3: MISSION DISK**
LIT. 44.900

**X-WING ALLIANCE**
LIT. 129.900

**SILVER -ITA-**
LIT. 99.900

**FIGHTER SQUADRON**
LIT. 119.900

**VIVA FOOTBALL**
LIT. 94.900

**COMBAT FLIGHT SIM.: STUKA Data Disk**
LIT. 44.900

**EVERQUEST**
LIT. 139.900

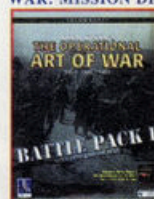
**UPRISING 2: LEAD AND DESTROY**
LIT. 89.900

**BIRD HUNTER: WATERFOWL EDITON**
LIT. 79.900

**QUAKE 2: ZAERO DATA DISK**
LIT. 44.900

**COMBAT FLIGHT SIM.: PACIFIC THEATRE**
LIT. 84.900

**UEFA CHAMPIONS LEAGUE**
LIT. 99.900

**OPERATIONAL ART OF WAR: MISSION DISK**
LIT. 59.900

**NASCAR CRAFTSMAN TRUCK SERIES**
LIT. 79.900

**COMPUTER ONE** — *LA PIU' GRANDE CATENA ITALIANA SPECIALIZZATA IN VIDEOGAMES*

# COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA
telefono (051) - 343504 fax: (051) 344906
INTERNET: URL http://www.computerone.it e-mail c1@computerone.it

Vastissimo assortimento di film su DVD **CHIAMA SUBITO!!**

**ANNO 1602 -ITA-**
LIT. 94.900

**APACHE HAVOC -ITA-**
LIT. 99.900

**ASGHAN -ITA-**
LIT. 99.900

**BALDUR'S GATE -ITA-**
LIT. 94.900

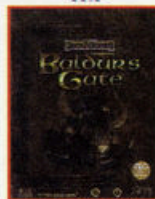
**BIOSYS**
LIT. 79.900

**CIVILIZATION 3: CALL TO POWER**
LIT. 99.900

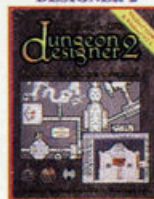
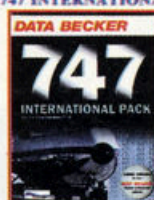
**DUNGEON DESIGNER 2**
LIT. 79.900

**CARNIVORES**
LIT. 79.900

**CLOSE COMBAT 3**
LIT. 109.900

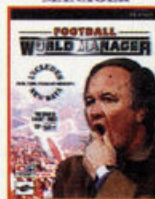
**COMBAT FLIGHT SIM. COMBAT PILOT D.DISK**
LIT. 54.900

**PRO BASS FISHING**
LIT. 79.900

**DEEP SEA TROPHY FISHING**
LIT. 64.900

**FALCON 4.0**
LIT. 99.900

**FLIGHT SIMULATOR 98 747 INTERNATIONAL**
LIT. 64.900

**FLIGHT SIMULATOR 98 BERMUDA TRIANGLE**
LIT. 89.900

**FLIGHT SIMULATOR 98 EFIS '98 PAPATANGO**
LIT. 84.900

**FLIGHT SIMULATOR 98 MAYDAY MAYDAY**
LIT. 59.900

**FOOTBAMM WORLD MANAGER**
LIT. 89.900

**MYTH 2**
LIT. 99.900

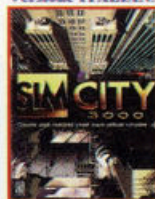
**NASCAR RACING 99**
LIT. 94.900

**NFK:NATURAL FAWN KILLER**
LIT. 64.900

**QUAKE 2: NETPACK EXTREMITIES**
LIT. 49.900

**TUROK 2**
LIT. 99.900

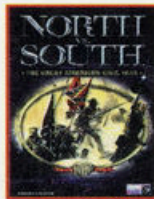
**RED JACK -ITA-**
LIT. 94.900

**SIM CITY 3000 Versione ITALIANA**
LIT. 109.900

**STARCRAFT: BROOD WARS data disk**
LIT. 69.900

**STARSIEGE TRIBES**
LIT. 119.900

**THIEF: THE DARK PROJECT**
LIT. 99.900

**TOM C.RAINBOW 6: EAGLE'S WATCH D.D.**
LIT. 59.900

**SUPERBIKE**
LIT. 99.900

**NORTH VS SOUTH**
LIT. 94.900

**TROPHY HUNTER: AFRICAN SAFARI**
LIT. 79.900

**ULTIMATE WORLD WAR II WARGAME**
LIT. 99.900

**BIG 6IX COMPILATION HUNTING**
LIT. 99.900

**WORMS ARMAGEDDON**
LIT. 79.900

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi della Legge 50. Prezzi IVA INCLUSA

**RICORDA!!! DA COMPUTER ONE OGNI 2 GIOCHI ACQUISTATI NE RICEVERAI ALTRI 3 COMPRESI NEL PREZZO**

**VUOI RICEVERE GRATUITAMENTE IL NOSTRO CATALOGO A COLORI ???**

MIO 05-99

Compila in ogni sua parte questo coupon
(si prega scrivere chiaramente in stampatello)

nome e cognome ____ indirizzo ____ CAP ____ CITTA' ____ Prov. ____
TELEFONO ____ Possiedo: ___Console __Personal Computer
Configurazione del mio PC ____ Console Marca e Modello ____

RITAGLIARE, COMPILARE E SPEDIRE IN BUSTA CHIUSA A:

**COMPUTER ONE - VIA VELA, 12/2 - 40138 BOLOGNA**

PlayStation

PREZZO
L. 110.000
SVILUPPATORE
ATTETION TO DETAIL
EDITORE
PSYGNOSIS

GIOCATORI
1-2
ALTRE VERSIONI
PC

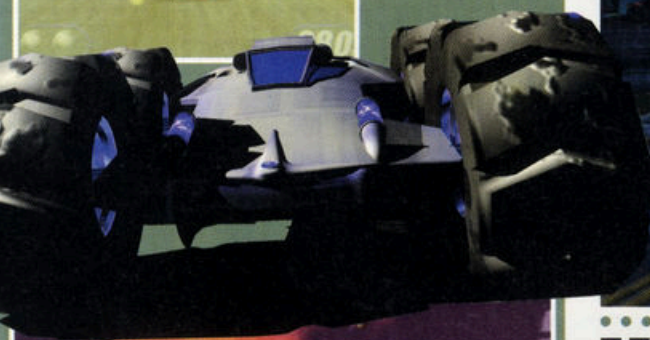
# ROLLCAGE

**Rollcage è il gioco ideale per chi, appena sceso da corsa folle sulle montagne russe, si rimette subito in fila per un altro giro.**

**Incontriamo spesso dei segnali che recitano: "Guidare con cautela!". Se trovassimo gli stessi segnali in Rollcage, ci sarebbe scritto: "Guidate il più veloce possibile e cercate di sbattere fuori strada chiunque incontriate!".**
Wipeout ci ha presentato una visione di quello che vorrà dire guidare nel prossimo millennio: se ci ha fatto un brutto effetto, con Rollcage faremmo bene a munirci di appositi sacchettini per quando ci sentiremo male. Dato che il nostro veicolo può schizzare via, girare e fare salti mortali per evitare le collisioni, oltre ad arrampicarsi anche negli scenari più ripidi, anche una pessima guida ci porterà a sfrecciare a più di 400 km/h sui vari circuiti. Guidare in verticale su una parete o sulla parte superiore di un tunnel è spesso l'unica maniera per prendere le scorciatoie o le corsie più veloci.

Anche se guidiamo normalmente c'è il pericolo di fare delle bruttissime cadute o andare a sbattere contro i vari edifici sparsi sul tracciato. Sfortunatamente, la manovrabilità in Rollcage non è adatta a questo tipo di guida da pirati della strada. È molto complicato mantenere la macchina in posizione e anche il minimo urto fa perdere secondi preziosi, dato che il veicolo inizia a sbattere lungo tutto il tracciato. C'è sempre la sottile impressione di non avere il controllo completo della vettura e spesso rimanere all'interno del tracciato è più un fatto di fortuna che di bravura, specie quando atterriamo dopo un salto pazzesco.
È bello notare che anche le auto controllate dal computer soffrono la nostra stessa sorte, ma non ci consola più che tanto. Rollcage si fa perdonare grazie alla sua fantastica grafica. È tutto scuro, illuminato soltanto dai lampioni e dai segnali al neon. Peccato che, data la velocità, basti un attimo per perdersi gli stupendi paesaggi montuosi, i palazzi al bordo delle strade e le navi spaziali. In modalità a più giocatori perdiamo anche più

## 1 IL FUTURO È LUMINOSO!

Se andiamo a sbattere contro un edificio o spariamo un missile contro un avversario, ci viene voglia di chiudere gli occhi in anticipo. Le esplosioni in Rollcage riempiono lo schermo con dei luminosissimi colori bianchi e gialli, il che rende difficilissimo ritrovare la strada giusta. Spesso è preferibile evitare di usare un'arma, sapendo che probabilmente ci oscurerà la visuale e ci farà andare a sbattere al lato della strada.

▲ Se andiamo a sbattere contro un edificio, ci troviamo davanti a un'esplosione del genere. Oltre a sbatterci in aria, ci oscura del tutto la visuale.

## 2 GUIDARE CON CAUTELA!

La modalità a più giocatori di Rollcage ci offre la migliore azione in un gioco di corse dai tempi di Micro Machines v3. Oltre al classico testa a testa, ci sono dei tracciati segreti da sbloccare totalizzando il massimo dei punti nella modalità campionato su cui affrontarsi in scontri diretti attaccando un amico con una serie di armi davvero letali.

▲ Il giocatore due esita mentre il giocatore uno sbatte contro un muro e si esibisce in un testacoda di 30 secondi.

▲ Un altro momento sfortunato per il giocatore uno, che viene sbattuto in aria da una roccia.

## 3 ORA GLIELA FACCIO VEDERE IO!

Quando finiamo per l'ennesima volta in sesta posizione, l'unica cosa che ci evita di incavolarci davvero è pensare a quel che faremo quando torneremo in testa.

▲ Possiamo far assomigliare i nostri avversari a un toast bruciato.

> "Anche seguendo la pista c'è il pericolo di fare delle bruttissime cadute o andare a sbattere contro i vari edifici sparsi sul tracciato"

particolari grafici: lo schermo diviso in parti e la visuale nascondono infatti molti dettagli. Gradualmente impareremo a conoscere i vari tracciati, il che renderà più semplice la guida del nostro veicolo a quattro ruote motrici e ci saranno di grande aiuto le armi sparse sulla pista.
È un gioco di guida frenetico e spesso ci troveremo a spegnere la nostra PlayStation, furenti per il nostro ennesimo errore. Teniamo duro, cerchiamo di apprezzare i paesaggi e il sonoro, e la nostra perseveranza verrà ripagata.

▲ Un'altra capriola a mezz'aria. Qual è il verso giusto? Non lo sappiamo nemmeno noi.

▲ Le corsie blu sono utilissime, ma di solito sono molto fuori della normale traiettoria di corsa.

▲ I "botti" non si fanno solo a Capodanno.

## WIPEOUT 2097 CONTRO ROLLCAGE

Tutti paragonano Rollcage a WipEout, ma solo Games Master offre uno schema comparativo attendibile!

VELOCITÀ
BRIVIDI
COLLISIONI
ARMI
AVVERSARI

WIPEOUT
ROLLCAGE

## il giudizio

### aspetto

È inevitabile fare un paragone con WipEout, ma le ambientazioni fluide di Rollcage sono un passo avanti rispetto a WipEout 2097.

### giocabilità

Quando impariamo a controllare il nostro veicolo, diventa il gioco di guida più veloce disponibile per PlayStation.

### longevità

È facile completare Rollcage, ma le prove a tempo e la modalità a più giocatori ci assicurano che passeremo nottate intere davanti allo schermo.

### il meglio

Una serie di corsie veloci seguite da un salto a dir poco... mortale.

### il peggio

Andare a sbattere al lato della strada e vedere la nostra auto che inizia a volare in aria.

Ci vuole tempo per controllare alla perfezione i veicoli, ma una volta che saremo riusciti nell'impresa Rollcage si trasformerà in un gioco di guida **elettrizzante.**

Se ci piace questo proviamo...
Per chi ama i giochi di guida futuristici, sia WipEout sia WipEout 2097 sono in vendita nella serie Platinum.

## DA CHE PARTE SI SALE?

Restare sulla strada? E perchè mai, quando ci sono fantastici muri e soffitti sui quali correre? Il bello di queste macchine è proprio questo: si può andare dappertutto.

# PACKARD BELL DA' SPETTACOLO

## IL MEGLIO DEL CINEMA A CASA TUA

**La tecnologia PACKARD BELL non é mai stata così spettacolare!
Grazie al nuovissimo processore Intel® Pentium® III, al lettore DVD, alle schede audio e video incorporate nei nostri PC, al monitor ultrapiatto LCD, le emozioni visive e sonore che puoi riprodurre a casa tua superano ogni precedente esperienza home-video.
Ma, con un PC PACKARD BELL, non entra in casa solo il meglio del cinema, ma anche l'offerta Internet più completa che tu possa trovare sul mercato per rendere la navigazione più semplice, più veloce, più economica.
Con un PC PACKARD BELL entra in casa tua un corredo software preinstallato straordinariamente ricco, lo stato dell'arte della tecnologia, finalmente a disposizione con un semplice "clic".**

### Multimedia 450K

- Processore Intel® Pentium® III 450 MHz
- Memoria Ram BX 64 MB
- Disco fisso 8,4 GB
- Memoria Video 2X AGP 8 MB
- Lettore DVD 4X
- Fax Modem 56,6 kbps
- Monitor 15" con altoparlanti
- Oltre 30 titoli Software

### Platinum 500K

- Processore Intel® Pentium® III 500 MHz
- Memoria Ram BX 128 MB
- Disco fisso 12,7 GB
- Memoria Video 2X AGP 16 MB
- Lettore DVD 5X
- Fax Modem 56,6 kbps
- Monitor 15" con altoparlanti
- Oltre 30 titoli Software

Tecnologia allo stato dell'arte ▶ Offerta INTERNET piu' completa
▶ Estrema facilita' di utilizzo ▶ Software preinstallato per tutta la famiglia

..é il computer che deve imparare dall'uomo

www.packardbell-europe.com • tel.039-62.94.500

intel inside pentium® III

Intel, Intel Inside® e Pentium® sono marchi registrati Intel Corporation
Offerte valide fino ad esaurimento scorte e salvo errori o omissioni di stampa. Le foto sono solo rappresentative. Le configurazioni descritte possono variare senza preavviso.

# L' intero Universo di StarCraft in edizione limitata!

# StarCraft™ Battle Chest

Sta per arrivare StarCraft Battlechest: un'edizione di lusso a tiratura limitata che non potrà mancare nella tua collezione!

Comprenderà la versione completa di StarCraft, la sua espansione Brood War, una guida strategica (che ti aiutera' nella lotta per il dominio galattico). In più conterrà un War Pig Marine (una miniatura da collezione che va a completare la serie delle 5 epiche miniature della Blizzard).

Preparati a dare il massimo... La battaglia sta per infuriare e il combattimento e' sempre piu' esplosivo!

Brood War e' l'espansione per StarCraft acquistabile anche singolarmente. Contiene 24 nuovi scenari suddivisi in 3 campagne, 6 nuove unita', 100 nuove mappe multigiocatore e un'eccitante azione di gioco ambientata in aridi deserti, in lande congelate e sul crepuscolare mondo dei Templari Oscuri.

PC CD-ROM

Programma e manuale in italiano.
Requisiti tecnici per STARCRAFT BATTLECHEST: Windows® 98, 95 or NT 4.0, IBM PC and compatibles, 4X CD-ROM, Pentium® 90 or equivalent, 16 MB RAM, Local bus SVGA video card (DirectX Compatible), Direct X-compatible sound card, Microsoft-compatible mouse.

CONTENUTO DELLO SPECIAL BOX STARCRAFT

UNA VERSIONE ESCLUSIVA DEL MARINE TERRESTRE, UNA MINIATURA DA COLLEZIONE

LA GUIDA STRATEGICA UFFICIALE PRIMA.

LA VERSIONE COMPLETA DI STARCRAFT.

LA VERSIONE COMPLETA DI BROODWAR.

# Ecco tutte le Miniature Blizzard!

IN UNA GALASSIA AI LIMITI DELLA DISTRUZIONE, ECCO UNA NUOVA SERIE DI PERSONAGGI CHE PROVENGONO DIRETTAMENTE DAI FANTASTICI MONDI DI STARCRAFT E WARCRAFT. E' FACILE PREVEDERE UN ALTRO GRANDE SUCCESSO: BLIZZARD SI PREPARA A SCONVOLGERE DI NUOVO IL MONDO DEI VIDEOGIOCHI. E GLI EFFETTI SARANNO DEVASTANTI!

## ZERG: IDRALISCA

I CORPI IRTI DI SPINE E SIMILI A SERPENTI DI QUESTE CREATURE ZERG OSPITANO CENTINAIA DI LETALI ACULEI CHE POSSONO ESSERE SCAGLIATI CONTRO GLI SFORTUNATI NEMICI.

## PROTOSS: ZELOTA

I GUERRIERI TEMPLARI CONOSCIUTI COME ZELOTI SONO L'ESEMPIO DELLA FEROCIA IN COMBATTIMENTO DEI TEMIBILI PROTOSS.

STARCRAFT

## TERRESTRE: MARINE

EQUIPAGGIATO CON LA POTENTE CORAZZA DA BATTAGLIA E CON IL FUCILE GAUS IMPALER, QUANTO DI MEGLIO OFFRE LA TECNOLOGIA, IL MARINE TERRESTRE E' SEMPRE PRONTO ALL'AZIONE.

## UMANO: FANTE

PROTETTO DA UNA CORAZZA IN ACCIAIO RINFORZATO, IL FANTE RAPPRESENTA LA LINEA DI DIFESA INIZIALE DELLE TERRE DELL'ALLEANZA E LA COLONNA PORTANTE DELL'ESERCITO DEL RE.

WARCRAFT

## ORCHI: GRUNT

EQUIPAGGIATI CON DELLE POTENTI ASCE E CON ROBUSTE ARMATURE, GLI ORCHI INCARNANO LO SPIRITO SENZA PIETA' DELL'ORDA ORCHESCA.

## Potrai procurartele anche singolarmente!

- QUESTE 5 TEMIBILI CREATURE STANNO PER ARRIVARE IN TUTTI I NEGOZI DI VIDEOGAMES, NELLE NORMALI CONFEZIONI DI GIOCHI PER PC.
- IN OGNI SCATOLA TROVERAI ANCHE UN CD CON LA VERSIONE SHAREWARE DI STARCRAFT, LE PRIME 5 MISSIONI TERRESTRI E L'ACCESSO LIBERO A BATTLENET!

ETA': DAI 6 ANNI IN SU

Sierra è una divisione di CENDANT Software
http://www.sierra-online.co.uk

WWW.BLIZZARD.COM

www.leaderspa.it

Qualità Interattiva.

PREZZO
L. 110.000

SVILUPPATORE
PSYGNOSIS
EDITORE
PSYGNOSIS

GIOCATORI
1-2
ALTRE VERSIONI
NESSUNA

# ELIMINATOR

**Se pensiamo che mezz'ora davanti allo schermo sia un periodo di tempo più che sufficiente, questo gioco fa al caso nostro...**

**Tutti abbiamo bisogno di un momento di "follia sconsiderata" ogni tanto. Non c'è niente di più rilassante che levare la sicura a un lancia-missili, mirare a un ignaro alieno e farlo fuori con una scarica di qualche megatone di potenza.**

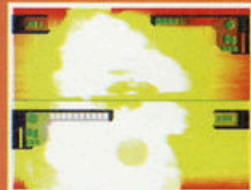
Se non altro fa un po' di luce nella nostra stanza e crea un bell'effetto sullo schermo. Eliminator è proprio così: veloce, azione da menti malate, lampi e fiamme ed effetti speciali, oltre a una colonna sonora martellante. La trama, basata su dei piloti da corsa imprigionati e una specie di arena da combattimento futuristica, è del tutto irrilevante, anche se presentata in una bella sequenza video introduttiva. Basta semplicemente saper pilotare una specie di hovercraft all'interno di una serie di labirinti e sparare come dei forsennati contro tutto ciò che ci viene contro. È una specie di incrocio tra WipEout e il vecchio sparatutto Galaga. Molti nemici ci volano intorno in formazione, pronti a sparare, mentre noi sfrecciamo a tutta velocità, facendo le curve come se fossimo sospesi in aria. Che poi è la realtà. C'è un limite di tempo per completare il percorso, ma stiamo sicuri che, data l'estrema difficoltà dei livelli, non sapremo mai cosa succede allo scadere del tempo, visto che faremo una brutta fine molto prima. Le armi standard sono così deboli e i nemici così forti che solo un fuoco concentrato in un punto esatto può danneggiarli. Inoltre il difficilissimo controllo dell'hovercraft non ci permette di mantenere una linea di fuoco buona. Possiamo sparare solo un paio di colpi prima di dover prendere di nuovo la mira. Quando riusciamo a passare al livello successivo, poi, ci accorgiamo che è uguale al precedente, con una veste grafica diversa, il che non è proprio l'ideale per far durare a lungo un videogioco. Eliminator non è male come sparatutto. Ci sono tutti gli elementi giusti, dalla grafica ben curata alla velocità forsennata, ma Psygnosis avrebbe potuto fare molto meglio. È il tipo di gioco al quale potremmo giocare di tanto in tanto, anche se magari dovremo passare più tempo ad aspettare che si carichi piuttosto che a giocarci veramente.

◄Girato l'angolo ci troveremo davanti una marea di robot volanti.

## 1 ACCOPPIATA MICIDIALE!

La modalità a più giocatori non è una delle opzioni migliori del gioco. Siamo solo in due a girare nelle grandi arene, senza avversari controllati dal computer, nessun luogo dove fare degli attacchi a sorpresa e senza l'opzione multi-tap. Troppo veloce e troppo lineare.

▲ Possiamo scegliere tra quattro veicoli e tre arene.

▲ Il mirino automatico è fondamentale se vogliamo avere la possibilità di mandare a segno qualche colpo.

▲ Se colpiremo l'avversario con un missile, vedremo una bella esplosione.

▲ Effetti trasparenza? Eliminator ne ha a bizzeffe, insieme a una serie incredibile di altri accorgimenti grafici, senza che la fluidità del gioco ne risenta. Bello.

▲ Qualcosa di molto grosso è andato in fiamme. Oh, eravamo noi. Ricominciamo.

## 2 SCOVIAMO LE DIFFERENZE...

Nel tentativo di dare un tocco in più al gioco, Psygnosis ci ha messo a disposizione una serie di veicoli da guidare. Beh, in realtà sono quattro. Possiamo personalizzarne i nomi e l'aspetto, ma faremmo bene a verificarne le differenze in combattimento.

▲ Freedom? Se avesse un nome in italiano si chiamerebbe Incontrollabile.

▲ Chi le riconosce? Non possiamo dire con esattezza quali siano le differenze.

## il giudizio

### aspetto

Incredibilmente veloce e fluido, con una marea di esplosioni rumorose e una colonna sonora d'effetto. Nessun difetto.

### giocabilità

Perchè è così complicato? Perchè ricominciamo daccapo quando moriamo? È un po' frustrante.

### longevità

L'emozione è immediata e veloce, quindi temiamo che non durerà a lungo. Tanto fumo e poco arrosto.

### il meglio

L'aspetto generale: questo gioco verrà apprezzato dagli appassionati della grafica.

### il peggio

Le pause per il caricamento sono terribilmente lunghe.

È il tipo di gioco da far vedere agli amici per farli rimanere sbalorditi. Poi possiamo anche metterlo da parte e giocare a qualcosa di più interessante.

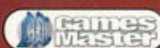
**70%**

**Se ci piace questo...**
Praticamente è un mix tra Galaga e Ridge Racer, quindi possiamo decidere di conseguenza.

RECENSIONE

PlayStation

PREZZO
L. 92.000

SVILUPPATORE
ARC ENTERTAINMENT
EDITORE
SCEE
GIOCATORI
1
ALTRE VERSIONI
NESSUNA

# THE GRANSTREAM SAGA

**Cristalli d'energia, isole sospese a mezz'aria, pirati spaziali? Oh sì, si tratta sicuramente del mondo dei giochi di ruolo giapponesi. Si tratta però di azione o della solita solfa fantasy?**

▲ La cosa terribile è che non possiamo muoverci mentre ci difendiamo.

**Se The Granstream Saga dimostra qualcosa, quella cosa è proprio che la PlayStation è il Super Nintendo degli anni 90. Possiamo trovarvi proprio gli stessi giochi che c'erano sul vecchio 16 bit, ma con un ingrediente in più: lo splendore del 3D.** Sfortunatamente, molti dei vecchi giochi di ruolo erano più complessi e giocabili di quelli moderni, che propongono solo esplorazione di labirinti infarcita di combattimenti poco interessanti. Il problema non è che The Granstream Saga abbia qualche punto particolarmente debole. Anche se la telecamera di solito si limita a un'inquadratura dall'alto, tutto si muove con discreta fluidità. Inoltre ci sono molte scene cinematografiche animate professionalmente che danno un'attrattiva in più. La storia, presa direttamente da un disegno animato giapponese, racconta di isole sospese in aria che hanno bisogno di sfere mistiche per non precipitare nell'oceano e, inizialmente, risulta abbastanza intrigante da trascinarci nel gioco. Il problema di The Granstream Saga è che ha perso l'interesse che poteva avere ai tempi di giochi di ruolo come Alundra. Possiamo accettare che i giochi di ruolo classici come Breath of Fire e perfino Final Fantasy 7 possano diventare un po' monotoni con tutti quei combattimenti casuali, numeri, menu e vagabondaggi senza meta, ma questo è un gioco di ruolo d'AZIONE! Non ci sono statistiche di cui preoccuparci in Granstream e non dobbiamo neanche dirigerci nella locazione successiva. Dobbiamo solo comunicare alla nostra isola volante dove vogliamo andare e ricordarci di portare una grossa spada. Quest'approccio potrebbe essere ottimo, se non altro per accaparrarsi nuove fette di mercato, ma, una volta individuati i limitati schemi d'attacco dei nemici, anche le battaglie diventano noiose. Parare, aspettare, affondare e così via all'infinito. Giochi come questo hanno bisogno di una trama travolgente e misteriosa oppure di una buona azione con labirinti ben progettati e complicati enigmi da risolvere. Dopo un paio d'ore nel mondo di The Granstream Saga ci renderemo conto che tutti i labirinti che dovremo esplorare saranno basati su uno dei quattro elementi e che mettersi sul punto giusto del pavimento per bloccare dei blocchi in movimento non è il massimo dello sforzo intellettuale. La cosa più triste è che, mentre

## 1 CIAO, ALAN!

Mai visto un insieme di poligoni senza volto recitare? Non è un bello spettacolo. Forse gli sviluppatori non volevano investire in altre sequenze animate in stile disegno animato ma il risultato è un po' povero.

▲ La tensione sale quando dopo 20 secondi nessuno dei personaggi ha ancora mosso un muscolo.

► Solo 10 secondi dopo il vecchio comincia ad accasciarsi.

◄ Contiamo fino a 20 e finalmente assisteremo a del movimento che aumenterà la drammaticità del momento.

▼ I nostri attori poligonali si preparano a lasciare la scena.

▲ Non scaldiamoci troppo. Non c'è niente da vedere qui. Andiamo via.

► "Osserva e attacca": questo è il motto durante le scene di combattimento.

◄ Mostrare l'interno dei negozi e delle taverne con una semplice immagine potrebbe sembrare una decisione povera, ma i disegni sono ben fatti.

## 2 SIAMO SPINTI DA UNA FORZA INVISIBILE!

Possiamo vagare un po', ma The Granstream Saga è più contento di spedirci all'interno di scuri labirinti. È lì che combatteremo e risolveremo enigmi.

► L'enigma consiste nel prendere la Starstone senza che tutte le porte ci si chiudano in faccia.

◄Se abbiamo prestato attenzione, la risposta è sotto i nostri occhi. Non prendiamola...

▲ ...prendiamo lo scettro per duplicarla.

► Potremo quindi mettere il duplicato sull'altare nella stanza affianco. Facciamo lo stesso con la Moonstone che si trova nei paraggi e l'enigma è risolto!

> Giochi come questo hanno bisogno di una trama travolgente e misteriosa oppure di una buona azione con labirinti ben progettati e complicati enigmi da risolvere

questo gioco è normalmente reperibile, altri giochi di ruolo d'azione più appassionanti, come Brave Fencer di Square, non sono ancora stati pubblicati in Europa. Solo gli avventurieri più accaniti salveranno il mondo questa volta.

▲ Ovviamente questa cassa è troppo stretta per entrarci dentro, ma proveremo lo stesso.

▲ Guardiamo sgomenti la trasformazione di un piccolo e simpatico uccello in un enorme spirito che ci porta in salvo. Comodo.

▲ Gli appassionati di animazione giapponese saranno abituati agli uccelli con le corna.

▲ Sfere magiche e la forza del destino sono due dei protagonisti del gioco.

▲ La trama non ci permette di agire a nostro piacimento. Tutto viaggia su binari precostituiti.

◄Attenzione a quest'attacco rotante.

## 3 SUGLI AUTOBUS... SCUSATE, ISOLE!

Ci siamo mai sentiti frustrati per il modo in cui i giochi di ruolo ci costringono a vagare alla ricerca di qualcosa da fare? The Granstream Saga non crea questo problema: abbiamo le isole volanti per spostarci. Niente mappe, niente preoccupazioni e manca un po' la sensazione di essere in un mondo reale.

▲ Prima fermata: il villaggio di Arona. Non si cammina, non si combatte, niente problemi. Basta scegliere la destinazione sulla mappa in 3D.

► Assicuriamoci di controllarla bene comunque. Potrebbero esserci delle locazioni nascoste dietro l'angolo.

## CONFRONTO

Possiamo amarli o odiarli ma non troveremo un gioco di ruolo giapponese senza un po' di combattimenti. Molte persone li trovano irritanti, ma come si pone The Granstream Saga nei confronti degli altri giochi di ruolo e a cosa punta?

| Il combattimento è: | Casuale? | Vario? | Complesso? | Quindi è per |
|---|---|---|---|---|
| Granstream Saga | ✖ | ✖ | ✖ | Il principiante dei giochi di ruolo |
| Alundra | ✖ | ✔ | ✖ | L'appassionato saltuario |
| Final Fantasy 7 | ✔ | ✔ | ✔ | Il superappassionato |

## il giudizio

### aspetto

Anche se il 3D è un po' elementare e i personaggi non hanno volto, tutto si muove fluidamente. In più ci sono delle buone sequenze animate in stile giapponese.

### giocabilità

Anche se gli enigmi sono un po' semplici, i combattimenti un po' ripetitivi e gli elementi di gioco di ruolo un po' lineari, l'avventura ha un suo fascino.

### longevità

Non lo rigiocheremo all'infinito, ma finirlo una volta è divertente.

### il meglio

Avere la nostra isola volante personale e non dover vagare inutilmente.

### il peggio

Girare per le città desolate cercando qualcosa che faccia progredire la storia.

Abbastanza divertente, ma l'uso del 3D non lo rende molto migliore dei giochi simili di 5 anni fa per il Super Nintendo.

**66%**

**Se ci piace questo** trarremo ancora più divertimento da Alundra sulla PlayStation e da Zelda sul Nintendo 64.

Da oggi
collegarsi a Internet
da qualsiasi computer
mantenendo
la stessa E-mail
è semplicissimo.

Con Internet
Personal Time
Ricaricabile
ci riesce anche
mio nonno!

Con Internet Personal Time
Ricaricabile
collegarsi a Internet è semplicissimo
e alla portata di tutti.
Internet Personal Time permette
di connettersi da qualsiasi computer
(IBM COMPATIBILE, iMAC, ecc...)
dotato di modem
e di avere sempre la stessa E-mail.
In più dà i vantaggi
di un abbonamento Internet
senza costi fissi e senza canone:
paghi per quello che utilizzi.
Scegli Internet Personal Time e quando
è esaurita puoi ricaricarla
con 50 o 100 ore aggiuntive
e inizia la navigazione.
Se ci riesce tuo nonno
puoi riuscirci anche tu!

Numero Verde
167-811020

Internet Personal Time
Ricaricabile
la trovi in tutti
i negozi UNION
e nei negozi che espongono
questa vetrofania.

L.49.000
IVA inclusa

Tutti i marchi ® e ™ sono registrati e appartengono ai legittimi proprietari

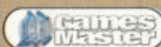
PC

PREZZO
L. 99.000

SVILUPPATORE
CAPCOM

EDITORE
VIRGIN

GIOCATORI
1

ALTRE VERSIONI
PLAYSTATION

# RESIDENT EVIL 2

Resident Evil 2 è finalmente arrivato sul PC. Paura e sangue non mancano...

**Come ogni seguito che si rispetti di una storia di orrore, Resident Evil ha tutto ciò che aveva l'originale. Semplicemente, ne ha di più. Ci sono quindi più zombie, più ambientazioni e, naturalmente, più sistemi disgustosamente sanguinari in cui potremo sfoggiare il nostro personalissimo stile di giustizia. A patto, s'intende, di restare vivi per un tempo sufficiente a scoprirli.**

Per chi si fosse perso la prima puntata, ricordiamo che Resident Evil 2 è incentrato sui misteriosi esperimenti genetici condotti dalla Umbrella. Ci troviamo bloccati nel mezzo di una città caduta nelle mani dei morti viventi e dobbiamo tentare di restare vivi. Potremo giocare a scelta nel ruolo di uno dei due protagonisti, Leon e Clare, ognuno dei quali ci condurrà attraverso una trama leggermente diversa. Cominciamo però dalle cattive notizie. Capcom ha purtroppo conservato lo stesso limitato sistema di comando del gioco originale. Potremo quindi camminare, correre e puntare la nostra arma davanti a noi, in alto verso il soffitto o in direzione del suolo: tutto qui. Se questo è il massimo che possono fare i difensori della legge, non stupisce che il mondo vada a rotoli. Altri aspetti del gioco non mancano di inconvenienti. L'equipaggiamento è limitato come in passato e saremo costretti a sprecare un sacco di tempo per tornare indietro di corsa fino a uno dei punti di deposito ogni volta che ci servirà un particolare oggetto. La grafica è stata migliorata, ma non è comunque niente di eccezionale. Perderemo il controllo sul gioco ogni volta che vorremo varcare una porta o salire su una rampa di scale. Se abbiamo provato il gioco originale, infine, percepiremo una bruciante sensazione di déja-vu nello schivare gli zombie e nel risolvere i semplici enigmi del gioco. Malgrado i suoi difetti, comunque, questo è uno dei più coinvolgenti giochi sul mercato. La formula di Resident Evil 2 funziona semplicemente perché non esiste nient'altro di simile. È tutto come un film, dall'agghiacciante corsa iniziale verso la stazione alle sequenze da brivido durante il gioco, fino alla battaglia finale. Pur sapendo benissimo dove il gioco vuole arrivare, si è sempre colti di sorpresa dai suoi colpi di scena. Resident Evil 2 riesce sempre a spaventarci. Acquistiamolo e giochiamoci pure... ma assicuriamoci di avere a portata di mano l'interruttore della luce.

## 1 SCOPRIAMO COS'HANNO IN TESTA...

Gli zombie sono già morti una volta e non hanno intenzione di ripetere l'esperienza senza combattere. Anche quando li avremo abbattuti, saranno in grado di afferrarci le caviglie e frantumarci le ossa a morsi. Tutto dipende da noi. Nemmeno uno zombie può andare molto lontano senza testa: distruggere il loro cervello è il sistema migliore per farli stare tranquilli.

▲ Questo zombie si finge morto e spera di indurci a passargli accanto senza accorgercene. L'intelligenza non è mai stata fra le caratteristiche dello zombie medio.

◀ Un colpetto deciso ed ecco la sua testolina spiaccicata sotto le nostre scarpe. Spiacenti...

## 2 PENSA UN PO'...

Questo non è un gioco tutto violenza gratuita. Qua e là dovremo infatti ripulirci le scarpe dai brandelli di cervello altrui sparsi in giro e servirci del nostro per risolvere gli enigmi disseminati attraverso il gioco.

▲ Osserviamo da vicino questa incisione sulla parete. Ci servirà una memoria fotografica per non perdere la strada nella biblioteca.

▲ Mmm, questo ha un'aria familiare. Dov'è che lo abbiamo già visto?

## il giudizio

### aspetto

Meno spettacolare se non si ha un acceleratore 3D, ma la grafica, migliorata, è in generale all'altezza della situazione.

### giocabilità

Un po' lento a tratti, ma assolutamente terrificante. Quanto a zombie ed enigmi, non esiste niente di simile.

### longevità

Superiore a quella del gioco originale. Occorrono un paio di giorni per completare il gioco con uno dei due personaggi.

### il meglio

Le sequenze di intermezzo. Ce li ricordiamo i cani del gioco originale, no? Beh, qui c'è di peggio. Mamma!

### il peggio

Aprire una porta e beccarsi un'intera schermata dedicata... alla porta che si apre.

George A. Romero sarebbe fiero di questo gioco. Una vera incarnazione della Notte dei Morti Viventi: il gioco più spaventoso disponibile per PC.

**Se ci piace questo**, per una piacevole avventura punta-e-clicca possiamo provare Sanitarium, ma se ci interessa un po' di vera azione meglio scegliere Half-Life.

Games Master
USIAMO IL CERVELLO!
Non dovremo limitarci a lanciarci all'attacco nella speranza di avere munizioni sufficienti per risolvere il problema. Potremo sempre usare i piedi e il cervello per evitare situazioni potenzialmente spinose.
Muovendoci con un po' di agilità riusciremo a superare questi tizi, evitando di affrontarli.
A volte potremo perfino far piazza pulita prima di raggiungere una nuova destinazione.
RESIDENT EVIL 2

C'è gente
che corre dietro
agli sconti
senza sapere
quanto
ci guadagna.

Con UNION Fidelity Card
e Bonus Block
i tuoi soldi rendono più
che con qualsiasi
altro investimento.

Chi acquista
UNION Fidelity Card*
ha diritto all'acquisto
dei prodotti in offerta Fidelity
ed è ospite di riguardo
in tutti gli eventi
e presentazioni UNION;
il possessore della Card
riceverà gratuitamente la
Internet Personal Time Ricaricabile,
con 5 ore di connessione prepagata,
oltre ad un abbonamento
ad una rivista di settore.

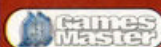
Chi acquista
Bonus Block*
ha la certezza di avere sempre in tasca
lo sconto giusto al momento giusto.
Ha infatti a disposizione 5 o 10 buoni acquisto
del valore di L. 50.000 cadauno,
che potrà spendere all'occorrenza
su tutti i prodotti in vendita nei negozi UNION.
Inoltre riceverà un buono sconto aggiuntivo
di L. 50.000 per l'acquisto di un PC
delle linee FAMILY, PRO e TUTTO
ed un abbonamento ad una rivista del settore.
... E se acquisti il Bonus Block da 10 tagliandi,
riceverai in omaggio la Fidelity Card!

Con UNION
hai fino al 20%
di sconto!

*Troverai ulteriori informazioni sul regolamento
UNION Fidelity Card e Bonus Block
in tutti i negozi UNION

PREZZO
L. 99.000

SVILUPPATORE
UBISOFT
EDITORE
UBISOFT

GIOCATORI
1-2
ALTRE VERSIONI
PLAYSTATION/PC

# MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION 2

**Macchine veloci, donne da sogno e musica rock a tutto volume ci sembrano interessanti? Allora sarà meglio dare un'occhiata a Monaco Grand Prix Racing Simulation 2.**

▲ Il tizio in rosso è in coda a tutti...

▲ Monaco. Che razza di pista. Forse il circuito più difficile in assoluto. Proprio così.

**Tanto di cappello a Ubisoft: ne hanno di fegato! Non soltanto sono riusciti a realizzare una conversione per Nintendo 64 di un gioco uscito l'anno scorso per PC, cosa che sarebbe stata già tremendamente difficile: hanno scelto addirittura un gioco come F1 World Grand Prix di Paradigm, ossia un gioco assolutamente straordinario. È stata una decisione saggia? Funzionerà o no? Beh, diamogli un'occhiata...**

Tanto per cominciare, diciamo subito che Monaco Grand Prix Racing Simulation 2, questo il titolo completo del gioco, ha un aspetto decisamente fantastico. Quelli di Ubisoft si sono seduti con calma, hanno smontato il Nintendo 64, hanno messo le mani in tutti i suoi complicati componenti, hanno dato un'occhiata... e hanno scoperto il modo ideale per dare un aspetto favoloso a un gioco per questa console. La grafica è pulita, precisa ed estremamente scorrevole. Nessuna traccia dei classici indizi del fatto che gli sviluppatori non hanno tenuto presente le caratteristiche della console per cui stavano lavorando, come oggetti che appaiono dal nulla, nebbia e immagini confuse. Monaco Grand Prix Racing Simulation 2 scorre che è una meraviglia, rapido, fiammante e a volte persino superiore nell'aspetto allo stesso F1 World Grand Prix. Il che non è un risultato da poco. Monaco Grand Prix Racing Simulation 2 può diventare terribilmente complicato: sta a noi scegliere. Abbiamo infatti la possibilità di decidere tra due livelli di difficoltà: Easy o Simulation. Il livello Easy, come è facile immaginare, ci offre un'esperienza squisitamente "da videogioco": semplice, veloce e divertente, senza i vari fronzoli legati a pneumatici, cambio e sospensioni. Si tratta quindi di una modalità di gioco

accessibile e straordinariamente divertente. Scegliendo l'opzione Simulation, d'altro canto, avremo modo di gingillarci con le numerose parti che compongono la nostra macchina, allo scopo di strappare al nostro bestione a quattro ruote le migliori prestazioni possibili. È un compito approfondito e complesso, ma facilissimo da mettere in pratica e, in definitiva, grandioso. La modalità Career, in cui parteciperemo all'intera stagione iniziando con una macchina di poche pretese che potremo potenziare progressivamente accumulando vittorie, è l'elemento grazie al quale Monaco Grand Prix Racing Simulation 2 sarà in grado di risucchiare la nostra esistenza una volta che ci avremo messo le mani. Ci sono un sacco di cose da fare e non si tratta di un compito semplice; inoltre, non dimentichiamo la modalità a più giocatori, che diverte in misura sorprendente. D'accordo, non sarà al livello di Mario Kart, ma come gioco di corse offre un buona dose di divertimento testa-a -testa vecchio stile. Insomma, è un bel gioco o no? Eccome, se lo è. Non c'è dubbio. Se

## 1 FAI DA TE!

Monaco Grand Prix Racing Simulation 2 ci dà mano libera su ogni tipo di diavolerie tecniche e sottigliezze meccaniche. Insomma, le modifiche che potremo apportare alla nostra macchina sono davvero numerose. Dal cambio alle sospensioni, fino all'angolazione degli alettoni: potremo mettere le mani dappertutto per rendere più veloce il nostro veicolo. Il tutto, poi, è semplicissimo da fare.

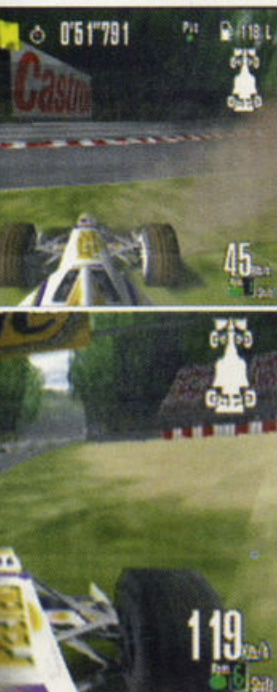
▲ Cara vecchia benzina. Senza di lei la macchina non si muove: si sa. Se ne porteremo troppa nel serbatoio, però, andremo molto piano...

▲ Questo è il nostro alettone anteriore. Alzandolo ridurremo la velocità, ma aumenteremo la tenuta di strada. Abbassandolo andremo più veloci, ma sbanderemo come pinguini ubriachi!

▲ Questo, invece, è l'alettone posteriore: quello che sta dietro, insomma. Manipoliamolo a nostro piacimento e... pronti alla partenza!

◄ Oh, che macchina favolosa. Possiamo trafficare con tante di quelle parti che non sappiamo da quale cominciare.

◄ Al termine della gara potremo goderci ogni genere di favolose inquadrature. Bello, eh?

▼ Se non faremo attenzione finiremo sull'erba. Come qui.

# Ogni cosa ha il suo prezzo.

Con le offerte Fidelity ogni prezzo ha il suo sconto.

## Offerte Fidelity

### Scanner Artec AS6E

**Caratteristiche tecniche**

- Formato A4 • 30 bit, singola passata
- 600/4800 dpi.
- Compatibile TWAIN.
- Adobe Photo deluxe e OCR Text bridge inclusi.

~~L. 149.000~~ prezzo al pubblico
~~L. 99.000~~ prezzo UNION
L. 85.000 prezzo Fidelity Card

Disponibilità 1000 pezzi

Tutti i prezzi si intendono IVA inclusa

### Lettore DVD 5x 32x

**Caratteristiche tecniche**

Unità interna con transfer rate di 7,200 KB/sec (5.2X) e un tempo di accesso medio di 110ms come DVD. Funziona come CD-ROM fino a 32X. Supporta CD-ROM, CD-R, CD-RW, DVD-R.

Per i clienti Fidelity Card installazione compresa nel prezzo.

~~L. 269.000~~ prezzo al pubblico
~~L. 239.000~~ prezzo UNION
L. 219.000 prezzo Fidelity Card

Disponibilità 800 pezzi

Tutti i prezzi si intendono IVA inclusa

Con Fidelity Card
hai sempre il privilegio di un grande sconto.

INDUSTRIA INFORMATICA ITALIANA

Le informazioni vengono visualizzate sullo schermo in modo molto semplice.

Ecco un'altra fantastica inquadratura. Deliziosa, vero?

Questa è una delle numerose visuali possibili. Ehi, possiamo vedere il nostro naso! O almeno la punta...

## 3 COS'È POI UN NOME?

È un vero peccato che Ubisoft non abbia ottenuto l'autorizzazione a utilizzare in Monaco Grand Prix Racing Simulation 2 i nomi veri di piloti, squadre e circuiti di gara. F1 World Grand Prix, invece, ha ottenuto il permesso ufficiale della FIA.

Ehi, ma quello siamo noi... ehm, non siamo veramente nel gioco, però.

Forse che si tratti del signor Coulthard? Mah...

Per fortuna potremo scegliere qualsiasi pilota all'interno delle squadre e modificarne il nome a nostro gusto.

> Se ci sentiamo emuli di Schumacher, questo è il gioco che fa per noi...

stiamo cercando un gioco di corse in cui sia facile cominciare, ma dove le cose possano anche complicarsi un bel po' quando ci faremo prendere dall'euforia degli emuli di Schumacher, Monaco Grand Prix Racing Simulation 2 è decisamente la scelta che fa al caso nostro. L'unico inconveniente, alla fin fine, è che il gioco non raggiunge la completezza dello splendido F1 World Grand Prix, che ha molto più da offrire al vero appassionato di Formula 1. Che importa, però? Monaco Grand Prix Racing Simulation 2 è comunque grandioso: un altro ottimo gioco di corse per Nintendo 64.

Di nuovo in coda... per noi ormai è un'abitudine. Sigh.

I colori delle macchine sono, come dire, sgargianti.

## il giudizio

### aspetto

Più brillante di Frank Sinatra in smoking. Monaco Grand Prix Racing Simulation 2 è assolutamente splendido.

### giocabilità

Monaco Grand Prix Racing Simulation 2 è un gioco che può rivelarsi sia abbastanza complesso sia decisamente accessibile. Non male, no?

### longevità

La modalità a più giocatori è divertente e la modalità Career risucchierà mesi interi della nostra vita. È pieno di cose fare.

### il meglio

Riuscire a superare quell'orrenda curva a Monaco senza finire contro le barriere.

### il peggio

Non ci sono i veri nomi dei piloti, perciò non potremo essere Schumacher... che peccato!

Monaco Grand Prix Racing Simulation 2 è un gioco di corse super-divertente.

**87%**

Se ci piace questo proviamo F1 World Grand Prix, davvero eccezionale, oppure F-Zero X, per un'esperienza di gara più futuristica ma altrettanto impegnativa.

## 2 È A MONACO CHE SI DECIDE TUTTO...

**La prova del fuoco per qualsiasi gioco dedicato alla Formula 1 è costituita dalla regina di tutte le piste: la fantastica Monaco. Il circuito di Monte Carlo è famoso per la sua insidiosità, zeppo com'è di strade strettissime, curve incredibilmente brusche e numerosi tratti pieni di curve. La versione del circuito riprodotta in Monaco Grand Prix Racing Simulation 2, fedelissima alla pista vera, è terribilmente dura: ci servirà un sacco di esercizio!**

Monaco, il circuito del re. O il nostro circuito, se avremo il coraggio di affrontarlo.

Ops! Dovremo imparare a frenare in curva, altrimenti questo è ciò che accadrà...

Vrooom! Eccoci alla più tremenda di tutte le curve: è proprio dietro l'angolo...

...poi, superato il tunnel, eccoci in dirittura d'arrivo! Urrà!

## TESTA A TESTA!

Abbiamo messo a confronto i due migliori giochi di Formula 1 per Nintendo 64... che sono anche gli unici. Chi vincerà?

# I prodotti UNION sono tutti a lunga conservazione.

Per questo i nostri Clienti comprano a scatola chiusa.

3 anni di garanzia SU TUTTI I PRODOTTI

**SUPER UNION**
**ANCONA** v. De Gasperi, 22 071/2805678
**ASTI** c. so Torino, 72 0141/411362
**BERGAMO** v. Quarenghi, 21 035/318609
**BIELLA** v.le Roma, 7 015/8408238
**BOLOGNA** v. Riva di Reno 6 051/6493514
**BRESCIA** v.le Piave 203 030/3365661
**CATANIA** v. Canfora, 89/a 095/436221
**CUNEO** p.zza Europa, 9 int.gall.S.Carlo 0171/695913
**FIRENZE** v.le Volta, 127 055/574608
**GENOVA** v. Molteni, 50/r 010/417957
**LA SPEZIA** v. dei Mille, 16 0187/730785
**MILANO** v. Maestri Campionesi, 25 02/59901475
**MILANO** v. S.Galdino, 5 02/33105690
**MILANO** (Cesano Boscone) v. Milano, 42 02/4585130
**PADOVA** v. Crescini, 99 (par.via Facciolati) 049/8024287
**PESCARA** v. Marconi, 275 085/4511472
**REGGIO EMILIA** v. Pizzetti, 2/h 0522/930277
**RIMINI** v. Melozzo da Forlì, 38 0541/782540
**ROMA** v. Casoria, 20/22 06/7027451
**ROMA** v. Baldo degli Ubaldi, 221 06/39751062
**SALERNO** v. Caio Trebazio Testa Località Pastena 089/759944
**TORINO** v. Oulx, 14/c 011/7715658
**TORINO** v. Valperga Caluso, 18 011/6509531
**UDINE** v.le Tricesimo, 206 0432/482525
**VARESE** v. Merini, 14 (ang. v.Cairoli) 0332/830001

**COMPUTER UNION**
**AGRIGENTO** v. XXV Aprile, 31 0922/27090
**ALESSANDRIA** v. Alessandro III, 81 0131/263984
**ALESSANDRIA** (Novi Ligure) v. Capurro, 20 0143/321542
**ANCONA** (Fabriano) v.le Zonghi 8/b 0732/24030
**AREZZO** v. Vittorio Veneto, 187 c/d 0575/901621
**ASCOLI PICENO** (Fermo) v.le Trento, 190 0734/229700
**BARI** (Barletta) v. C. Pisacane, 15 0883/512312
**BENEVENTO** (Telese Terme) c.so Trieste, 91 0824/976548
**BRINDISI** v. Delfino (ang. v. ponte ferroviario) 0831/528842
**CAGLIARI** v. Logudoro, 30 070/653227
**CAGLIARI** v. Donizzetti, 64 (ang. via Pergolesi) 070/494875
**CAGLIARI** v. Dante, 36 070/ 684344
**CAMPOBASSO** v. Cardarelli, 52 0874/65447
**CASERTA** v. Roma, 20 0823/322901
**CATANZARO** v. Jannoni, 40/44 0961/727454
**COMO** v. Milano, 292 031/267421
**COMO** (Cantù) v. San Vincenzo, 2 031/706717
**CREMONA** v. Robolotti, 6 0372/25735
**CUNEO** (Alba) v. Pietro Ferrero, 15/c 0173/280567
**CUNEO** (Mondovì) v. I° Alpini, 1 0174/551142
**CUNEO** (Saluzzo) v. Piave, 30 0175/240182
**FOGGIA** v. Fraccacreta, 100 0881/665131
**FORLÌ** (Cesena) v. Fratelli Rosselli, 24/26 0547/610712
**L'AQUILA** (Avezzano) v. Amendola, 25 0863/414889
**LECCE** p.zza Mazzini, 50/b 0832/318488
**LECCE** v.le Grassi, 63 0832/354399
**LECCE** (Maglie) v. De Viti De Marco 0836/427910
**LECCO** v. Carlo Cattaneo, 68 0341/352121
**LIVORNO** v. Crispi, 52 0586/829368
**LODI** c.so Mazzini, 76/c 0371/439181
**LUCCA** v. De Gasperi, 83 0583/515053
**LUCCA** (Viareggio) v. Aurelia Nord, 98 0584/943780
**MACERATA** (Civitanova Marche) v.le Vittorio Veneto, 124 0733/816959
**MANTOVA** v. G. Acerbi, 17/a 0376/329862
**MESSINA** v. Curtatone e Montanara, 29 090/44444
**MESSINA** (Giardini Naxos) v. Colombo, 9 0942/56462
**MILANO** (Cesano Maderno) ss. 35 dei Giovi (ang.v.C.Battisti) 0362/546462
**MILANO** (Inzago) v. G. di Vittorio, 17 02/95311085
**MILANO** (Legnano) p.zza Redentore, 20 0331/458960
**MILANO** (Lissone) v. Don Minzoni, 26 039/4655049
**MODENA** (Carpi) v. Volta, 22/c 059/652200
**NAPOLI** v. Medina, 67 081/5529600
**NAPOLI** v. B. Cavallino, 35 081/7707544
**NAPOLI** Centro Direzionale C.D.N. Isola E/4 081/5627187
**NAPOLI** p.zza Fuga, 8 081/5788930
**NOVARA** c.so Trieste, 16/I 0321/35894
**PARMA** Largo Coen, 5 (Z. Crocetta) 0521/941338
**PAVIA** (Voghera) P.za San Bovo 5 0383/363665
**PESARO** v. Ponchielli, 2 0721/454403
**PIACENZA** v. Dante Alighieri, 100 0523/334455
**PISA** v. Carlo Cattaneo, 92 050/503346
**PISA** (Ghezzano) v. Carducci, 62/F 070/878890
**PISTOIA** v.le Adua, 130/L (C.C. Apollo) 0573/366727
**PORDENONE** v.le Venezia, 64 0434/551828
**POTENZA** v. Mazzini 41 0971/27165
**REGGIO CALABRIA** v. Cimino, 45 0965/22973
**RIETI** v. Sacchetti Sassetti, 31 0746/205161
**ROMA** v. Duccio di Buoninsegna 91(EUR-Serafico) 06/5043155
**ROMA** v. G.B. Morgagni 30/b 06/44252800
**ROMA** (Tivoli) v. Tiburtina, 116 (villa Adriana) 0774/381280
**SALERNO** (Battipaglia) v. Roma, 120 0828/305558
**SASSARI** v. Vardabasso s.n. 079/281290
**SAVONA** v. Torino, 59/61 r 019/8402266
**SIRACUSA** v.le Scala Greca 177 0931/492032
**SONDRIO** (Piantedo) v. Nazionale 43/a 0342/682083
**TORINO** c.so Francia 3 011/4477040
**TORINO** Largo Turati 49 011/3185666
**TORINO** (Beinasco) str.Torino, 34/36 (C.C. "Le Fornaci" 1° piano) 011/3498408
**TORINO** (Ivrea) v. Luca, 4 0125/644692
**TORINO** (Orbassano) v. Rivoli, 38/a 011/9031567
**TREVISO** (Conegliano) v. Daniele Manin 39/h 0438/451275
**TRIESTE** v. Dell'Istria, 76 040/3728766
**VERBANIA** c.so Cobianchi, 62/a 0323/401637
**VERONA** v. XX Settembre 136 (presso Porta Vescovo) 045/8003531
**VICENZA** (Schio) v. Lago di Trasimeno 0445/575977

**UNION POINT**
**ALESSANDRIA** (Acqui Terme) v. Nizza 73 0144/356066
**ASTI** v. Garetti, 31 0141/594949
**BELLUNO** (Domegge di Cadore) v. Gorizia, 22 0435/520262
**CASERTA** (Cellole) v.le Risorgimento 0823/703400
**CATANZARO** v. Campanella 203 0961/775400
**CUNEO** (Savigliano) c.so Roma, 24 0172/712773
**FROSINONE** (Fiuggi Terme) p.zza delle Betulle 0775/505777
**LECCE** v. U. Foscolo, 35 0832/492243
**MILANO** (Sesto S. Giovanni) v.le Gramsci, 48/51 02/2403490
**PALERMO** v. Messina, 15 091/586492
**PERUGIA** (Foligno) v. S.Ponti, 15 0742/24461
**PORDENONE** (Azzano Decimo) v.le Maggio, 12/2 0434/633135
**REGGIO CALABRIA** (Palmi) v.le Rimembranze 8/A 0966/261874
**SAVONA** C.so Italia, 22/r 019/8387146
**TARANTO** (Martina Franca) c.so dei Mille, 6 080/4838360
**TERAMO** (Giulianova) v.le G. Di Vittorio (c/o "I Portici") 085/8001986
**TORINO** (Bardonecchia) v. Medail, 98/b 0122/902494
**TORINO** (Vigone) v. Colombo 2 011/ 9802550
**TRAPANI** (Castelvetrano) v. XX Settembre, 48 0924/906626
**TRENTO** (Arco) v. Santa Caterina 94/E 0464/515133
**TRENTO** (Rovereto) v. Partelli, 1 0464/438021
**TRIESTE** v.Mazzini, 27 040/639240
**UDINE** (S. Daniele del Friuli) v. Kennedy 70 0432/941276
**VARESE** (Ferno) v. Diaz, 8 0331/728084
**VARESE** (Luino) v. Crevelle, 5/a 0332/510900

Con UNION vai sul sicuro,
perché tutti i prodotti
hanno una garanzia di 3 anni*
che ti tutela da qualsiasi
inconveniente e ti dà un'assistenza
sempre qualificata.
Con UNION sei in buone mani!

* Salvo diversa indicazione

Troverai ulteriori informazioni sulla garanzia
in tutti i negozi UNION

INDUSTRIA INFORMATICA ITALIANA

# GLI ACCESSORI DA GIOCO

## Formula Force GT

### Volante per PC

A leggere le nostre prove sembra che ogni volante che esce sia lo stato dell'arte. Uno si potrebbe chiedere: "Com'è possibile che escano tutti questi volanti superlativi? Non è che quelli di Games Master si lasciano un po' trasportare?". Beh, la verità è che noi cerchiamo sempre di provare il meglio e anche questo mese abbiamo uno dei migliori volanti per PC che si siano mai visti. Il Formula Force GT è innanzitutto un volante seriale e USB. Questo significa che possiamo scegliere il tipo di connessione al nostro PC che preferiamo. Inoltre vanta un sistema di risposta alla guida davvero notevole. Il motore per il "force feedback" è strepitoso: prendiamo una curva stretta a tutta velocità e il volante si irrigidirà notevolmente. A prescindere da un caso estremo come questo, il volante reagirà comunque a ciò che sta effettivamente succedendo nel gioco, offrendo così una sensazione che più realistica non si può.

Parlando delle caratteristiche possiamo iniziare a citare vari pulsanti. Abbiamo due levette per il cambio poste proprio dietro il volante: proprio come sulle Formula 1. Abbiamo inoltre quattro pulsanti da pollice, due per mano, che possono essere utilizzati per diverse funzioni. Se le levette per il cambio fossero troppo da Formula 1 e volessimo giocare a un gioco di rally? Nessun problema, perché troviamo anche un cambio più tradizionale a portata di mano. La base del volante infine è molto pesante e può essere facilmente ancorata al tavolo o alla scrivania di turno.

Anche la pedaliera è fatta molto bene. I pedali hanno un aspetto realistico e sembra davvero di premere quelli di una macchina.

Passiamo alle notizie meno belle: innanzitutto è importante che i giochi supportino il "force feedback" perché il volante sembri così realistico. I giochi sono comunque molti e anche senza il supporto il sistema di controllo risulta comunque molto credibile. Il prezzo inoltre è elevato, ma solo in senso assoluto. Relativamente a quello che questo volante offre non si tratta di una spesa eccessiva. Per finire, ogni gioco funzionerà alla sua maniera. Magari troveremo Need for Speed assolutamente eccezionale e Colin McRae meno affidabile, ma più che una colpa del volante è una questione di programmazione del gioco. Se siamo appassionati di guida è il momento di spaccare il salvadanaio...

91%

**CONTATTO: OPEN GATE**
**TEL. 0332/803111**
**PREZZO: L. 399.000**

### ATTENZIONE

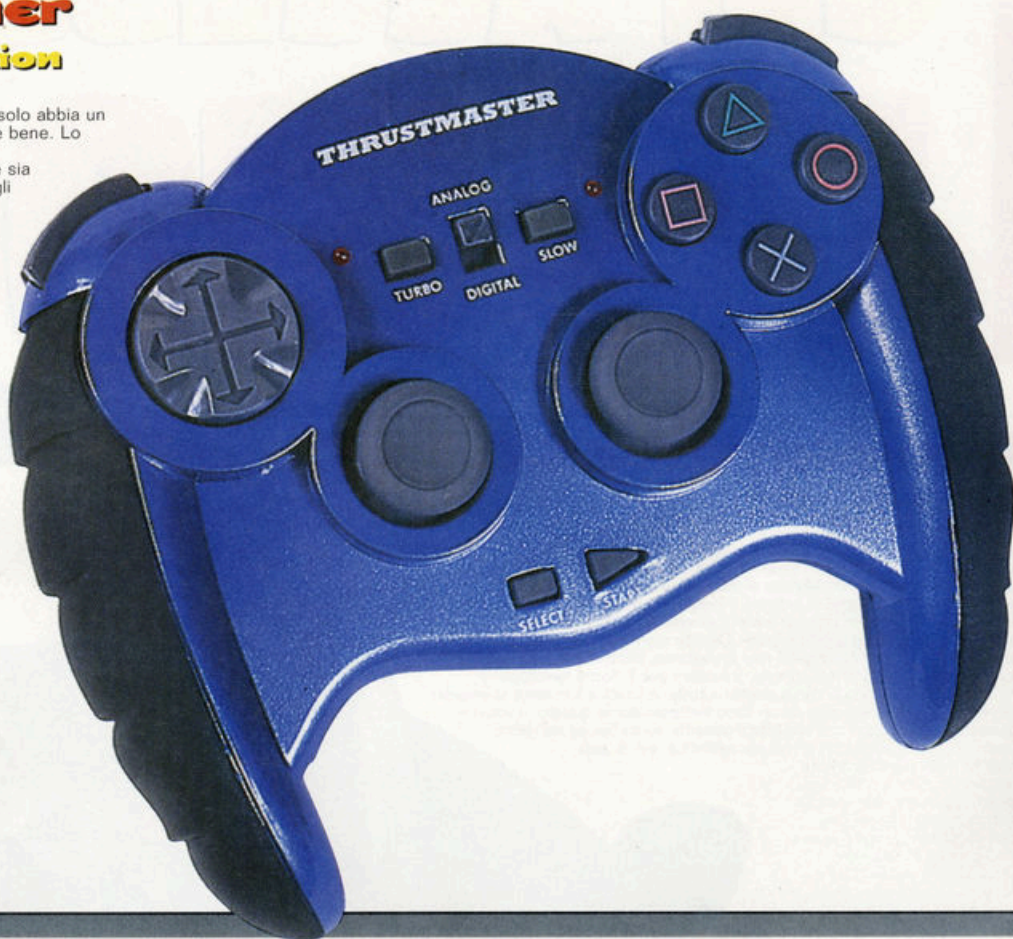
Il volante Logic 3 distribuito da Teknos Trading Top Drive Plus, che abbiamo visto sul numero di marzo di Games Master, costa L.199.900 e non L.119.900.
Per ulteriori informazioni riguardo il volante Top Drive Plus possiamo chiamare Teknos Trading al numero di telefono 0183/7841.

# Shockhammer

## Joypad per PlayStation

Capita di rado di imbattersi in un pad che non solo abbia un aspetto favoloso, ma funzioni anche veramente bene. Lo Shockhammer ha decisamente entrambe le caratteristiche. Purtroppo, però, si direbbe che sia stato pensato per gente con mani minuscole: gli stick analogici sono vicinissimi tra loro e i pulsanti laterali sono microscopici, grandi più o meno la metà di quelli del pad ufficiale. Se comunque abbiamo un paio di manine adatte allo scopo, vale davvero la pena dargli un'occhiata...
Le dimensioni contano!
Se siamo in cerca di un pad fantastico con cui impressionare i nostri amici, questo è ciò che fa per noi. Certo, non è proprio imponente come dimensioni e, come dimostra questa graziosa illustrazione, i pulsanti sono stati concepiti per adattarsi a mani piuttosto piccole. Quelle buffe impugnature sono comodissime, però...

**CONTATTO: OPEN GATE**
**TEL. 0332/803111**
**PREZZO: L. 59.000**

**79%**

# Fusion Gamepad

## Joystick per PC e Mac

**80%**

Chi conosce il joypad Rage 3D probabilmente avrà già visto che la forma di questo Fusion gli assomiglia molto. Anzi, per dirla tutta è proprio la stessa. Le differenze però sono notevoli, a partire dal sistema di collegamento che può essere seriale o USB. Chi ha un Mac sarà particolarmente felice di sapere che il joypad è già fornito di driver per l'iMac che dovrebbero quindi essere utilizzati sui nuovi G3. Nel caso ci fossero problemi di compatibilità è comunque molto probabile che Thrustmaster metta a disposizione sul sito Internet driver aggiornati. È sparito anche il doppio sistema analogico e digitale in favore di un solo sistema analogico: scelta intelligente, dal momento che comunque il controllo digitale è ormai in via d'estinzione. Rimangono sempre sei pulsanti per l'azione da pollice più due da indice sotto il pad: è probabile che vengano utilizzati nei giochi 3D per spostarsi di lato. Ci sono infine due pulsanti supplementari per funzioni come il menu delle opzioni o il salvataggio del gioco.In definitiva si tratta di un joypad poco comune con un sistema di controllo comodo, anche se i pulsanti avrebbero potuti essere collocati meglio. Interessante, soprattutto per gli appassionati che hanno un iMac.

**CONTATTO: OPEN GATE**
**TEL. 0332/803111**
**PREZZO: L. 69.000**

# Space Station

## Accessorio

Non è facile mettere in ordine nella nostra camera o nel nostro studio, soprattutto quando abbiamo così tanti giochi a cui giocare con la nostra PlayStation. Proprio la PlayStation può essere fonte di notevole confusione, con tutti i suoi cavi e i suoi CD. Niente paura: c'è la Space Station a salvarci! Questo comodissimo porta PlayStation, che ha già trovato un posto stabile nella nostra sala prove, può contenere una PlayStation e due joypad, che trovano spazio in due vani richiudibili. Sopra può essere piazzato un robusto monitor e cavi possono essere nascosti facendoli uscire dalla parte posteriore della Space Station. Dobbiamo subito dire, per onor di cronaca, che i joypad che si possono ospitare devono essere "tradizionali", perché i vani sono molto ridotti e non sono stati pensati per soluzioni stravaganti. Per il resto però si tratta di un accessorio sicuramente molto valido, anche in considerazione del fatto che possiamo nascondere i cavi lasciando "pulita" la nostra area di gioco. Infine, con la Space Station è distribuito un porta CD che può esserle affiancato per permetterci di avere sempre sottomano i giochi che preferiamo.

**CONTATTO: TEKNOS TRADING TEL. 0183/7841**
**PREZZO: L. 63.000**

# Frag Master

## Joystick per PC

Il Frag Master è un accessorio perfetto per giocare a cose come Unreal e Half Life. Già dalla forma si può intuire che si tratta di un sistema di controllo piuttosto insolito. Anche rivoluzionario, per certi versi, visto che ci permette di controllare l'azione con una grande naturalezza. Possiamo innanzitutto muoverci nelle quattro direzioni di base e nelle rispettive diagonali. Per farlo usiamo un sistema di controllo simile a quello del mouse. Impugniamo il Frag Master e spostiamolo a destra, sinistra, avanti e indietro e via dicendo per ottenere i vari movimenti. Se invece vogliamo ruotare il torso del nostro personaggio sullo schermo, ruotiamo allo stesso modo il Frag Master. Infine, possiamo abbassare o alzare la visuale facendo slittare in avanti o indietro lo "stick". Questo per quanto riguarda i movimenti. I pulsanti sono davvero numerosi. Abbiamo quattro pulsanti piccoli da pollice (due per dito) che vengono utilizzati come pulsanti secondari. Altri due grossi pulsanti da pollice vengono invece utilizzati come pulsanti primari. Gli indici possono invece controllare quattro pulsanti-grilletto, due per ognuno. All'inizio utilizzare il Frag Master sarà un po' come cercare di guidare una macchina utilizzando un joystick invece che il volante: decisamente inusuale. Dopo un po' però ci si rende facilmente conto che un sistema di controllo come questo è davvero eccezionale nei giochi d'azione 3D. È versatile e soprattutto molto sensibile, il che lo rende adatto anche ad altri stili di gioco.

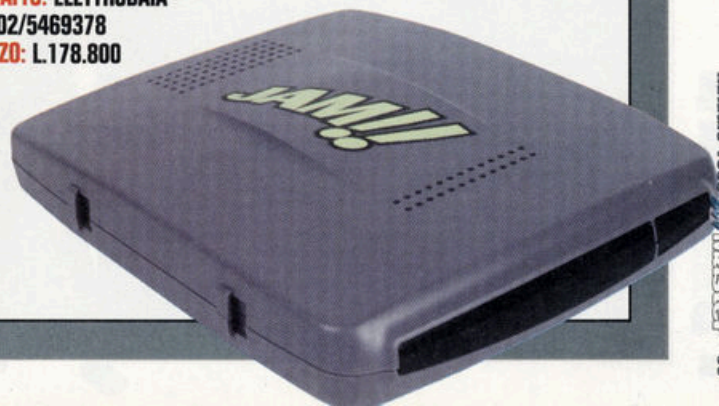
**CONTATTO: OPEN GATE TEL. 0332/803111**
**PREZZO: L. 169.000**

# JAM!

## Accessorio

75%

Il JAM! è una scatoletta da piazzare vicino al nostro PC in grado di convertire impulsi in modo da permetterci di visualizzare immagini provenienti da ogni tipo di sorgente. Per cominciare, potremo giocare con la PlayStation o con le console Nintendo servendoci del monitor del nostro PC. I vantaggi? Le immagini saranno infinitamente più nitide rispetto a quelle visibili su un normale televisore. Si tratterà infatti di immagini davvero ad alta definizione. Potremo inoltre collegare al JAM! un lettore di dischi laser, un lettore di DVD, un videoregistratore o una videocamera. Questo accessorio è compatibile sia con il normale PC sia con il Macintosh. L'unica differenza è che gli utenti Mac dovranno munirsi di un secondo convertitore per consentire al JAM! di funzionare. Il requisito minimo di sistema consiste in un monitor VGA o Multi-synch Macintosh. Questo strumento offre numerosi vantaggi: primo fra tutti, non saremo più costretti a monopolizzare il televisore di casa per divertirci con i videogiochi. Se a ciò aggiungiamo la versatilità di questa scatoletta è evidente che si tratta di un buon affare. Per alcuni utenti PlayStation il prezzo potrà essere difficile da mandare giù, ma questo è il costo della tecnologia, d'altronde. Si tratta inoltre di un acquisto decisamente consigliabile per gli utenti di PC e Macintosh a corto di schermi televisivi. Non dimentichiamoci che se abbiamo già un monitor dedicato alla nostra console è probabile che la qualità di quest'ultimo sia maggiore di quella del JAM!.

**CONTATTO: ELETTRODATA TEL. 02/5469378**
**PREZZO: L.178.800**

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

# METAL GEAR SOLID F.A.Q.

PlayStation

**Il gioco completo in italiano ci è appena arrivato... e in men che non si dica abbiamo già elaborato il sistema migliore per completarlo a tempo di record. Siamo bloccati?A corto di energia? Il nostro incarico non ci è chiaro? Non sappiamo più chi sono i nostri amici? Proseguiamo a leggere, allora...**

## AREA 1 The Dock

**Il molo**

L'introduzione è finita: ora è il momento di muoversi. Il nostro obiettivo qui sarà di raggiungere l'ascensore, ma non sarà così semplice. Per cominciare, dovremo attendere che scenda fino al nostro livello. Per fortuna avremo qualcosa da fare nell'attesa. Perché non raccogliere le razioni di sopravvivenza senza farci scoprire dalle guardie, per esempio? Facciamo attenzione alle pozzanghere, perché faremo rumore camminandoci dentro. Se le guardie dovessero accorgersi di noi, il modo migliore per interrompere l'allarme sarà rituffarsi in acqua nel punto da cui siamo arrivati. Nascondiamoci dietro il grosso container e picchiamoci sopra per attirare l'attenzione della guardia: potremo quindi aggirarla e sbarazzarcene. Troveremo un'altra guardia sull'ascensore, quando scenderà: aspettiamo che sia scesa, poi saliamo rapidamente. Bene: fin qui, sembra tutto abbastanza semplice...

## AREA 2

**L'Eliporto**

Cominciamo dalle cose più semplici. Andiamo in fondo a sinistra e raccogliamo la razione. Quindi andiamo a destra e diritti fino a nasconderci dietro il container sulla neve. Uccidiamo la guardia e prendiamo la razione a sinistra del container. Corriamo dall'altro lato e saltiamo nel retro del camion, dove troveremo la pistola Socom. Usciamo e spostiamoci in direzione sud-ovest per prendere qualche granata chaff, facendo però attenzione ai riflettori. Andiamo a ovest fino alla stanza con la telecamera. Costeggiamo la parete e guardiamoci intorno in cerca di qualche granata stordente. Entriamo quindi nella base. Troveremo due condotti di aerazione. Se decideremo di infilarci in quello posto in cima alle scale dovremo evitare le telecamere e le guardie. Il condotto alla base delle scale è un percorso più facile e ci permetterà inoltre di scivolare con gran classe al di là di una guardia addormentata. Entrambi i percorsi conducono alla stessa stanza e contengono razioni. Noi imbocchiamo il condotto superiore.

## AREA 3

**Tank Bay**

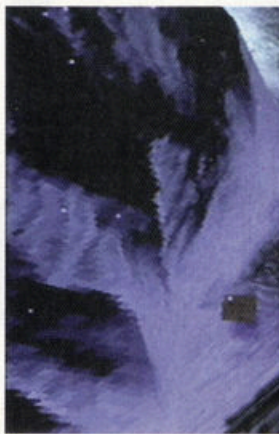
Andiamo a sinistra e prendiamo le granate chaff, poi dirigiamoci a destra facendo attenzione alla telecamera. Muoviamoci verso sud e varchiamo la porta alla nostra destra: troveremo gli occhiali per la visione notturna. Scendiamo lungo le scale e prendiamo le pallottole per la pistola Socom nascoste sotto le scale. Saliamo sull'ascensore approfittando dell'assenza delle guardie e premiamo il pulsante per raggiungere il livello B1.

### Meryl segreta!

Strisciamo lungo il condotto finché vedremo Meryl fare ginnastica. Usciamo quindi dal condotto e rientriamoci nuovamente: la vedremo fare flessioni su un braccio solo. Ripetendo l'operazione potremo osservarla fare esercizio per le gambe appoggiata muro; ritornando ancora una volta potremo ammirarla compiere lo stesso esercizio con pochi indumenti addosso.

## AREA 4

**Livello B1**

Dopo aver controllato la radio attraversiamo l'atrio e dirigiamoci a

# SILVER

**Un mondo da difendere, una donna da salvare, un eroe da impersonare...**

**GIOCO DI RUOLO, AVVENTURA, PICCHIADURO... SILVER È TUTTO QUESTO INSIEME!**

Jarrah è un mondo in pericolo: il Male è una minaccia potente e incontrastabile e ha un'identità precisa, SILVER. Per diventare padrone del mondo non si ferma davanti a nulla, neanche donne o bambini lo impietosiscono.

E ora ha rapito anche la tua Jennifer... salvare lei significherà salvare Jarrah. SILVER ti scatenerà contro di tutto... dovrai combattere, ragionare, agire come un vero eroe per attraversare indenne i bellissimi mondi di Jarrah ma non sarai solo. Potrai scegliere di farti aiutare da vari compagni d'avventura... ma alla fine, sarà solo il tuo coraggio a permetterti di prevalere su SILVER.

Voto TGM Marzo: 92%

Programma e manuale in italiano.
Requisiti tecnici: Pentium 166 MMX con 32 Mb RAM, Lettore CD-ROM 8X.
Consigliati: Pentium 233 MMX, Lettore CD-ROM 20X. Con scheda video compatibile Direct3D o Glide attivazione automatica del gouraud shading sui personaggi.

PC CD-ROM

www.leaderspa.it

Qualità Interattiva.

est. Seguiamo il corridoio fino a raggiungere una razione e una scaletta, sulla quale dovremo salire. Strisciamo lungo il condotto prendendo a sinistra alla biforcazione. In corrispondenza della prima apertura diamo un'occhiata alla guardia nel gabinetto, poi proseguiamo per prendere altre pallottole Socom. Ritorniamo alla biforcazione e svoltiamo a sinistra. Strisciamo fino all'apertura successiva e guardiamoci attraverso. Proseguiamo finché il Colonnello non tornerà a collegarsi via radio. Quando avrà finito, proseguiamo fino

alla cella del capo. Passiamo attraverso il buco e parliamo con lui. Ci darà la chiave del livello 1, poi morirà. Sotto il suo letto troveremo una razione. Usciamo dalla cella attraverso la porta appena apertasi. Dopo la sequenza filmata spariamo alle tre guardie che arriveranno dalla porta e prendiamo le due scatole di munizioni Socom. A quel punto verremo attaccati da una dozzina di guardie, delle quali dovremo ovviamente liberarci. Lasciamo perdere le buone maniere e facciamole fuori tutte. Anche Meryl ne eliminerà qualcuna. Se saremo rimasti a corto di munizioni, raccogliamo tutte quelle lasciate cadere dalle guardie. Guardiamo quindi la sequenza filmata: non capiremo più nulla e dovremo rispondere a una chiamata via radio. Ritorniamo al braccio delle celle e

dirigiamoci a sud verso la stanza del computer. Prendiamo le munizioni vicino al tavolo e al gabinetto posto a est. Torniamo quindi all'esterno, saliamo sull'ascensore e premiamo il pulsante per raggiungere il livello B2.

## AREA 5

**Livello B2**

Usciamo dall'ascensore e indossiamo gli occhiali per la visione notturna per individuare le botole. In questa stanza potremo aprire tre botole, in cui troveremo esplosivo C4, munizioni Socom e granate. Raggiungiamo quindi l'angolo di sud-ovest, nel punto in cui il colore del muro è leggermente diverso: per

vederlo più chiaramente dovremo toglierci gli occhiali per la visione notturna. Piazziamo un po' di esplosivo C4 sulla parte più chiara e indietreggiamo a distanza di sicurezza prima di farlo esplodere: faremo così apparire una nuova stanza. Prima di entrarci ripetiamo l'operazione sulle pareti più chiare a sinistra e a destra dell'ascensore. Troveremo granate, granate stordenti, esplosivo C4 e munizioni Socom. Attraversiamo quindi il primo muro fatto saltare in precedenza e seguiamo il passaggio. Cerchiamo a destra un altro falso muro e facciamolo esplodere con l'esplosivo C4. Attraversiamo l'apertura e facciamo saltare le pareti est e nord-est. Attraversando l'apertura praticata sul muro di nord-est

potremo affrontare il nostro primo boss: Revolver Ocelot. È un tipo facile da fare fuori. Non dovremo che inseguirlo e spararagli non appena ne avremo modo. Dovremmo riuscire a mettere a segno due colpi alla volta. Evitiamo comunque a tutti i costi di toccare i fili. Revolver Ocelot ci offrirà il bersaglio migliore quando sarà impegnato a ricaricare l'arma. Quando lo avremo eliminato, mettiamoci comodi e

ammiriamo la grandiosa sequenza filmata. Il tizio legato ci darà la chiave del livello 2 e un dischetto. Ritorniamo alla stanza delle armi e prendiamo il mitra da dietro la porta di sud-est, che potremo aprire grazie alla nostra chiave del livello 2. Serviamoci degli occhiali per la visione notturna per evitare di attivare i dispositivi d'allarme laser. Potremo individuarli anche fumando una sigaretta, ma in questo modo faremo diminuire la nostra energia. Ritorniamo quindi al Tank Bay. Ehi, uno dei carri armati è scomparso! Niente paura: molto presto potremo vederlo assai da vicino. Raggiungiamo la porta in fondo a destra in direzione nord ed entriamoci. Eliminiamo la guardia e impadroniamoci del silenziatore per la nostra pistola Socom. Saliamo le scale e apriamo la prima porta a ovest: vi troveremo delle granate e... una scatola di cartone. Raggiungiamo la porta di nord-ovest, evitando la telecamera e prendiamo il cercamine. Premiamo Select e componiamo il numero 140.15 sulla nostra radio perché Meryl apra la porta. Indossiamo gli occhiali per la visione notturna e seguiamo il corridoio, evitando i dispositivi d'allarme laser.

## AREA 6

**Il canyon innevato**

Serviamoci del cercamine o degli occhiali per la visione notturna per individuare tutti gli ordigni nel campo minato. Un piccolo trucco: strisciando sul ventre ne individueremo cinque e potremo aprirci la strada. Prendiamo granate e razioni e muoviamoci verso nord. Ah, ecco dov'era finito il carro armato! Eccoci di fronte a Vulcan Raven. Un trucco speciale ci permetterà di liberarcene facilmente. Andiamo verso sud, superando il cancello dal quale siamo entrati. Raggiungiamo quindi il sentiero est e dirigiamoci a nord. Giunti alla barriera di roccia imbocchiamo il sentiero posto leggermente più in basso dell'area circostante e strisciamo in direzione ovest. In questo modo la neve ci proteggerà dal carro armato: niente male, eh? Giunti in fondo, nascondiamoci dietro la colonna. Teniamo d'occhio la torretta: quando non sarà rivolta nella nostra direzione, corriamo fuori e lanciamo una granata in modo che cada esattamente sopra la torretta, altrimenti non provocheremo alcun danno. Con due colpi ben diretti potremo uccidere le guardie.
Le granate confonderanno il povero carrista.
Dalla guardia otterremo la chiave del livello 3: quindi strisciamo verso nord in direzione della base successiva. Qui le cose si faranno ancora più difficili. Nella stanza principale della base non potremo servirci delle nostre armi, fatta eccezione per le granate: se attiveremo un allarme la stanza si riempirà di gas velenoso. Se avremo voglia di correre il rischio, potremo trovare in questa stanza qualche granata e munizioni per il mitra e per la pistola Socom. Saliamo quindi le scale, tenendo d'occhio il percorso descritto dalla guardia di pattuglia, poi entriamo nell'ascensore. Premiamo il pulsante per raggiungere il livello B1, corriamo all'esterno e dirigiamoci verso sud. Apriamo quindi la porta di nord-est e potremo mettere le mani su qualche devastante missile Nikita. Ritorniamo di corsa all'ascensore e premiamo il pulsante B2. Prepariamoci ad affrontare un duro compito.

## AREA 7

**Base Nucleare B2**

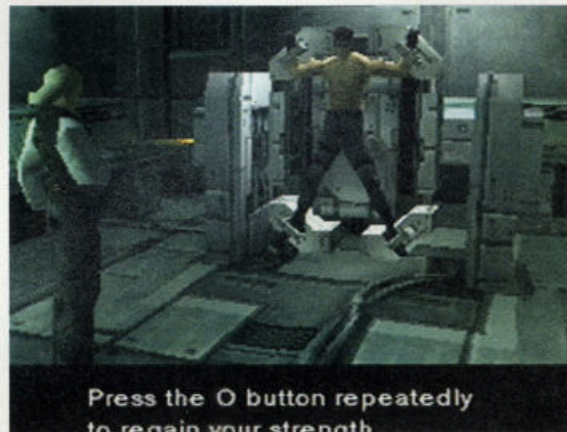
Muoviamoci verso est costeggiando il muro, poi proseguiamo verso sud servendoci della chiave del livello 3. La stanza successiva si riempirà di gas al nostro ingresso, perciò dovremo essere molto veloci. Guardiamo la sequenza filmata e individuiamo il generatore. Serviamoci di un missile Nikita: passiamo alla visuale in prima persona e indirizziamolo in modo che centri il generatore. In questo modo il pavimento elettrificato verrà disattivato. Fatto ciò, ritorniamo nella stanza piazzandoci tra i depuratori d'aria per poter respirare nuovamente. Le due stanze che potremo raggiungere in questo corridoio contengono una maschera antigas e delle razioni. La maschera antigas impedirà al gas di ucciderci velocemente. Ritorniamo nel corridoio, prendiamo a destra e proseguiamo attraversando la porta, finché non sentiremo che è in corso un combattimento. Andiamo allora a est e quindi a nord, servendoci della chiave del livello 3. Osserviamo la sequenza filmata. Andiamo a nord; potremo assistere ad altre macabre sequenze, quindi dovremo varcare la porta in fondo e affrontare Cyborg Ninja. Questo tizio non è difficile da ammazzare, ma dovremo scordarci di utilizzare armi o di tentare di nasconderci dietro chicchessia. Dovremo invece risolvere la questione a pugni e calci. Cerchiamo di mantenerci fuori dalla portata del suo attacco. Quando la sua energia scenderà sotto il 50%, Cyborg Ninja diventerà invisibile. Riusciremo tuttavia a distinguere la sua sagoma trasparente, un po' simile a quella di Predator. Prepariamoci a colpirlo con pugni e calci. Con altri tre colpi potremo ridurlo al rango di un comune mortale, anche se molto veloce. Quando lo colpiremo, scivolerà alle nostre spalle e ci sferrerà a sua volta un pugno. Quando il suo corpo sarà sul punto di esplodere facciamoci indietro, perché potremmo farci male, ma quando si fermerà spariamogli per buona misura. Con altri tre colpi ce ne libereremo definitivamente. Durante il combattimento ci saranno utili anche gli occhiali per la visione notturna e le granate. A questo punto sarà il momento di assistere a un'altra sequenza filmata, prima di mettere le mani sulla chiave del livello 4. Prendiamo i due caricatori per il mitra, le granate e le razioni, quindi ritorniamo al pavimento

elettrificato disattivato. Raggiungiamo la stanza centrale prima inaccessibile e serviamoci della chiave del livello 4 per prendere altre due cassette di granate stordenti. Raggiungiamo la biforcazione a sud e svoltiamo a sinistra. Qui troveremo tre stanze contenenti occhiali per la visione notturna, missili Nikita, esplosivo C4

## Eccola di nuovo!

Questa Meryl si libera dei vestiti più in fretta che dei nemici... Quando la seguiremo nei gabinetti, se saremo abbastanza veloci nel raggiungere il bagno posto più a nord faremo in tempo a vederla prima che abbia finito di cambiarsi.

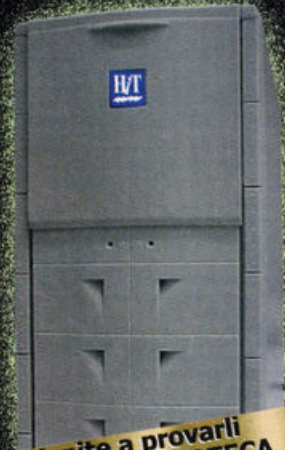
www.infoteca.net

FAX 055 8940130
INFORMAZIONI AFFILIAZIONI

A0041

# PC HiT Menir Plus

Case Mini Tower, **CPU AMD K6 2 - 3D Now! 400 MHz**, HD 4.3 GB ultra DMA 33, **64 MB DIMM 100 Mhz**, SK. Grafica AGP 8 MB, Floppy da 3,5", Scheda Audio 16 bit, **CD ROM 40X**, speakers 120 Watt, microfono, tastiera italiana, Mouse , tappetino. Windows 98 con manuale, **12 nuovi titoli Absolute.**

- AMD K6 2 -3D Now! 400 MHZ
- 64 MB RAM 100 Mhz
- Hard Disk 4,3
- CD ROM 40X
- 12 Nuovi titoli ABSOLUTE

400 MHz

Venite a provarli nei negozi INFOTECA

**PAGAMENTI PERSONALIZZATI**

**L. 1.490.000** MONITOR ESCLUSO

€ 769,52 → IVA INCLUSA

ACER
Computer e idee per l'innovazione

## Acerwiew 54E - 15"

**Monitor 15" a schermo piatto** con dot pitch da 0,28mm, Risoluzione NI 1024x768 66Hz, Controllo digitale, Compatibile CE, FCC, UL, CSA, DHHS, TUV, MPR-II, e DNSF Plug & Play per Windows 95. **Garanzia 3 anni (1 on-site)**

CE

IVA INCLUSA
**L. 329.000**

## Predator Pro 3D

Impugnatura girevole, joystick robusto e semplice da usare. Dispone di 4 pulsanti per sparare, un controllo leva del gas e un interruttore HAT (viewfinder) per affrontare in modo ottimale i giochi 3D più avanzati.

IVA INCLUSA
**L. 55.000**

## Gamer Network Kit

Ideale per sfidare i tuoi amici in competizioni multi -player! kit necessario per collegare 2 computer: un cavo STP da 10 mt. e due schede di rete PCI Plug & Play, di cui una dotata di Hub integrato. E' possibile espandare la rete a 5PC.

IVA INCLUSA
**L. 119.000**

## Presentation viewer

Con il Presentation Viewer si possono riprodurre presentazioni, animazioni o giochi dal computer, attraverso un televisore con schermo di grandi dimensioni o un proiettore video.

IVA INCLUSA
**L. 239.000**

## Sound Expert 128 PCI

Scheda sonora con effetto surround, realistica e tridimensionale. Dispone anche di un acceleratore DirectX per suoni e musica per effetti 3D ed eco.

IVA INCLUSA
**L. 79.000**

## PUNTI VENDITA INFOTECA

| Città | Località | Indirizzo | Telefono |
|---|---|---|---|
| AVELLINO | | Via Pironti, 73 | Tel. 0825/39160 |
| BENEVENTO | | Corso Dante, 40 | Tel. 0824/23083 |
| BERGAMO | Nembro | Via Torquato Tasso, 20 | Tel. 035/52067 |
| CAGLIARI | | Via Sonnino, 9 | Tel. 070/662895 |
| CAGLIARI | S. Gavino Monreale | Via Parrocchia, 15 | Tel. 070/9377017 |
| CASERTA | Nocelleto | Via IV Novembre, 85 | Tel. 0823/700403 |
| CASERTA | | Via Delle Ville, 18/20 | Tel. 0823/279298 |
| CATANIA | S. Gre. di Catania | Via Adige, 6/A | Tel. 095/7179022 |
| CATANIA | | Via Principe Nicola, 33/a | Tel. 095/7223016 |
| CATANZARO | | Viale Pio X, 236/238 | Tel. 0961/721173 |
| CHIETI | Chieti Scalo | Via M. Da Caramanico, 4 | Tel. 0871/552658 |
| COSENZA | Rossano Scalo | Via Cosenza, 1 | Tel. 0983/516016 |
| COSENZA | | P.zza Zumbini Palazzo Nicastro | Tel. 0984/482990 |
| FIRENZE | | Viale Europa, 96 | Tel. 055/6580990 |
| FIRENZE | | Via Centostelle, 5/b | Tel. 055/60.81.07 |
| FIRENZE | | Viale F. Strozzi, 22/abc | Tel. 055/495108 |
| FOLIGNO | | Via Santocchia, 14/18 | Tel. 0742/670647 |
| FORMIA | | Via di Trivio, 36 | Tel. 0771/267611 |
| GROSSETO | | Via Po, 34 | Tel. 0564/413600 |
| IMPERIA | | Via de Sonnaz, 49 | Tel. 0183/767310 |
| LA SPEZIA | | Viale Italia, 366 | Tel. 0187/513699 |
| LATINA | | Corso Matteotti, 88 | Tel. 0773/662269 |
| L'AQUILA | | Via XX Settembre, 105/111 | Tel. 0862/65931 |
| L'AQUILA | Avezzano | Via America, 67 | Tel. 0863/416136 |
| LIVORNO | S. Vincenzo | Via G. Matteotti, 99/113 | Tel. 0565/703159 |
| LIVORNO | | Corso G. Mazzini, 204 | Tel. 0586/833073 |
| ▶ MILANO | Cinisello B.mo | Via de Amicis, 52 | Tel. 02/61296546 |
| MILANO | | Via Bonnet, 11 | Tel.02/654744 |
| MILANO | Cesano M.no | Via P.zza V. Veneto, 5 | Tel. 0362/545447 |
| NAPOLI | | Via Mascagni, 35 | Tel. 081/5604155 |
| NAPOLI | Mugnano | Via Corso Italia, 19 | Tel. 081/7132970 |
| NAPOLI | Acerra | Via C.so V. Emanuele II, 9 | Tel. 081/8850682 |
| NAPOLI | Pomigliano d'Arco | P.zza Primavera, 31 | Tel. 081/8038560 |
| PALERMO | | Via Mongerbino, 39/41 | Tel. 091/205441 |
| PERUGIA | | Via Campo di Marte, 24 | Tel. 075/5053558 |
| PISA | Pontedera | Via Rossini, 21 | Tel. 0587/59425 |
| PISA | | Via A. Della Spina, 25 | Tel. 050/40215 |
| PISTOIA | | Via Fermi, 84/B | Tel. 0573/935098 |
| PRATO | | Via Roma, 93 | Tel. 0574/442332 |
| PRATO | Poggio A Caiano | Via Sottombrone, 12/14 | Tel. 055/8797078 |
| RAGUSA | Modica | Via Macallè, 5 | Tel. 0932/906688 |
| RIETI | | Via delle Orchidee, 21/23 | Tel. 0746/271990 |
| ROMA | C. Com.le Le Torri | Via Amico Aspertini, 388 | Tel. 06/20630739 |
| SALERNO | Battipaglia | Via Domodossola - L.go Verona | Tel. 0828/303581 |
| SALERNO | Montesano | Via Cesare Battisti | Tel. 0975/863269 |
| SASSARI | | Via Gorizia, 2/a | Tel. 079/298067 |
| SASSARI | La Maddalena | Via Balbo, 62 | Tel. 0789/730028 |
| SASSARI | Arzachena | Via P. Deitori, 50 | Tel. 0789/840027 |
| SAVONA | | Via Quarda Superiore, 30 | Tel. 019/856601 |
| SIENA | | Via A. Sclavo, 19 | Tel. 0577/287401 |
| TORINO | | Via Lagrange, 15 | Tel. 011/540383 |
| TRENTO | | Centro C.le Top Center | Tel. 0461/829092 |
| UDINE | Latisana | Via Vendramin, 84 | Tel. 0431/521193 |
| VIBO VALENTIA | | Via Affaccio, 71 | Tel. 0963/991030 |

## PUNTI VENDITA INFOTECA POINT

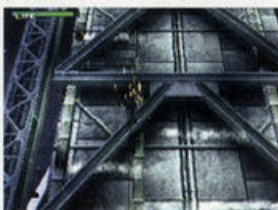
| Città | Località | Indirizzo | Telefono |
|---|---|---|---|
| Brindisi | S. V. dei Normanni | Via Dr. V. Azariti, 152 | Tel. 0831/9518186 |
| Caserta | Mondragone | Viale Margherita, 68 | Tel. 0823/972483 |
| Firenze | Certaldo | Via Romana, 76 | Tel. 0571/668300 |
| Gorizia | Grado | Viale Italia, 78 | Tel. 0431/85050 |
| Latina | Priverno | Via del Falzarano, 32 | Tel. 0773/903311 |
| Lecce | | Via Salandra, 21/C | Tel. 0832/372319 |
| Lucca | Borgo a Mozzano | Via 1° Maggio, 32 | Tel. 0583/88069 |
| Napoli | S. G. Cremano | Via B. Longo, 287 | Tel. 081/5960244 |
| Napoli | Arco Felice P.za Cmese | Via Miliscola, 133 | Tel. 081/8663888 |
| Napoli | Casoria | Via Manzoni, 75 | Tel. 081/5735745 |
| Napoli | Marigliano Parco Rea | Via Isonzo, 36 | Tel. 081/5191570 |
| Nuoro | | Viale della Repubblica, 170 | Tel. 0784/260070 |
| Potenza | Avigliano | C.so Garibaldi, 73 | Tel. 0971/82594 |
| Salerno | | Via R. Ricci, 22 | Tel. 089/753955 |
| Siena | Abbadia S. Salvatore | Via Serdini, 3/5/7 | Tel. 0577/779396 |
| Taranto | Martina Franca | Via Valle D'itria, 46 | Tel. 080/4801909 |

▶ COMPUTERDOME (Megastore)

e granate. Ci sarà ancora un'altra porta, che per il momento non potremo aprire. Dirigiamoci verso nord fino al punto in cui si trovava il generatore: potremo così impadronirci di altre granate e di una razione, sempre utile. Ritorniamo quindi all'ascensore e premiamo il pulsante per salire al livello B1.

## AREA 8

### Base Nucleare Livello B1

Entriamo nei gabinetti degli uomini, quelli a sinistra dell'ascensore; prendiamo la razione nel gabinetto

posto più a nord. Torniamo indietro e varchiamo la porta che conduce agli uffici. Lì vedremo tre porte che potremo aprire: dietro di esse troveremo la scatola di cartone B, razioni, munizioni per il mitra e per la pistola Socom e missili Nikita. Facciamo quindi attenzione alla guardia che cammina ancheggiando: è Meryl. Seguiamola nei gabinetti delle donne... cosa da non fare nella realtà, a meno che non siamo signore anche noi. Dopo aver assistito a una sequenza filmata potremo prendere la chiave del livello 5... e avremo un'altra occasione per sbirciare Meryl...
Ritorniamo all'interno degli uffici e serviamoci della chiave del livello 5 per penetrare nell'ufficio di sud-ovest, dove potremo prendere un po' di Diazepam e munizioni per il mitra.
Ritorniamo da Meryl e imbocchiamo il lungo corridoio vicino ai gabinetti degli uomini. Una volta avvicinatici alla porta osserviamo la sequenza filmata... davvero strana. Un trucco: dopo la sequenza filmata, premiamo ⊕ per guardare verso l'esterno dall'interno della testa di Meryl. Che sta succedendo là dentro?

## AREA 9

### Ufficio del Comandante

Dopo il filmato e le chiamate via

radio, serviamoci di una granata stordente per fare sì che Meryl smetta di sparare contro di noi. Potremo anche colpirla leggermente con l'apposita mossa, in modo da metterla fuori combattimento senza ucciderla. A questo punto accadranno un po' di cose davvero notevoli. Quando Mantis dirà di stare osservando l'interno della nostra anima, starà effettivamente dando una sbirciata nella nostra memory card. Se in essa avremo salvato altri giochi Konami, Mantis li menzionerà nel suo discorso. Ci dirà quindi di collocare il nostro joypad su una superficie piatta e lo farà vibrare, posto naturalmente che si tratti di un Dual Shock. Veniamo però al combattimento. Anche in questa occasione potremo servirci solo di pugni e calci contro il nostro avversario. Osserviamo le sue cinque sequenze di attacco e individuiamo il momento giusto per avvicinarci a lui. Se invece ci sentiremo particolarmente in vena, proviamo quest'altro sistema: dopo che ci avrà scagliato contro tre palle di fuoco, premiamo ⊕ per vedere attraverso i suoi occhi. Potremo così capire dove si nasconde, raggiungerlo e colpirlo. Quando inizierà a lanciarci contro le sedie, strisciamo nella sua direzione e

colpiamolo dopo che avrà esaurito le sedie. Ripetiamo il procedimento quando ci scaglierà contro i vasi. Quando comincerà a lanciarci i libri raggiungiamo l'angolo in fondo a sinistra e aspettiamo che Mantis si avvicini, quindi colpiamolo. Quando la sua energia sarà ridotta a metà, farà in modo che Meryl ci attacchi nuovamente. Usiamo un'altra granata stordente per toglierla di mezzo. In seguito Mantis cercherà di fare in modo che Meryl si faccia saltare il cervello: resistiamo alla tentazione di lasciarglielo fare e tramortiamola con un'altra granata. Torniamo quindi al nostro combattimento. Non disperiamo se ci sembrerà di non arrivare a nulla: a volte riusciremo a mettere a segno solo un pugno su sei. Se lo perderemo una volta, quando lo affronteremo in seguito raggiungiamo le statue negli angoli posti a nord-est e a nord-ovest e facciamole a pezzi. A quel punto ci sarà più facile colpire Mantis. Ecco però il sistema più efficace in assoluto. Mantis si serve della telepatia e si vanta di poter prevedere i nostri movimenti con il joypad. Perciò, proviamo a indovinare: cosa accadrà se ci serviremo di un pad collegato con la presa numero due? Indovinato: Mantis non sarà in grado di capire cosa starà accadendo. In questo modo potremo persino spararegli. Un ultimo trucchetto: all'occorrenza, serviamoci degli occhiali per la visione notturna per controllare i suoi movimenti. A questo punto, ci attenderà un'altra sequenza filmata... Prendiamo le munizioni per il mitra presso la statua e dirigiamoci verso il passaggio appena comparso, raccogliendo naturalmente razioni e munizioni per il mitra e per la pistola Socom lungo il percorso. Varchiamo quindi la porta a nord.

## AREA 10

### La Caverna

Andiamo a est, quindi a nord. Se non riusciremo a vedere bene, indossiamo le lenti per la visione notturna. Prendiamo le razioni, andiamo verso sud per prendere le munizioni Socom e quindi verso ovest per prendere quelle per il mitra. Ritorniamo poi alla biforcazione e dirigiamoci a est, poi a sud. Nell'apertura posta più a sud troveremo altre munizioni per il mitra, del Diazepam e delle razioni; ritornati all'esterno, entriamo nell'apertura posta a est e ritroveremo Meryl. Prendiamo la razione e apriamo la porta posta a nord.

## AREA 11

### Il Passaggio

Seguiamo il percorso descritto da Meryl attraverso il campo minato, quindi osserviamo la sequenza filmata in cui la vedremo impallinata dal cecchino. Strisciamo sul ventre per estrarre quattro mine Claymore dalla neve, poi prepariamoci a ripercorrere i nostri passi fino alla prima base, dopo aver scambiato qualche parola via radio con il Colonnello. Dovremo introdurci in una delle stanze precedentemente sbarrate all'interno dell'area B2, dove troveremo un fucile di precisione: il PSG-1. Serviamoci degli occhiali per la visione notturna per superare le trappole a raggi infrarossi. Ritorniamo quindi fino al punto in cui Meryl è stata colpita e usiamo il fucile di precisione per sparare a Sniper Wolf. Se ci sentiremo un po' nervosi prendiamo un po' di Diazepam: ci sarà più facile sparare. Quando Sniper Wolf sarà stato abbattuto, ma non sarà ancora morto, dirigiamoci verso nord, poi a sinistra e prendiamo da una

## La macchina fotografica

Raggiungiamo l'area B2 dell'hangar del carro armato. In fondo alla stanza, a destra rispetto alla porta della stanza in cui avremo affrontato Revolver Ocelot, troveremo una stanza segreta accessibile mediante l'uso dell'esplosivo C4. In questa stanza troveremo le porte dei livelli 4 e 6. La macchina fotografica si trova dietro la porta del livello 4. Scattando fotografie potremo vedere varie sorprese, fra cui le facce degli sviluppatori.

| | |
|---|---|
| Fujimura | Nell'ascensore del complesso della Torre di comunicazione B |
| Fukushima | Nell'eliporto, guardando verso il mare dalla roccia |
| Hirano | Nell'ascensore del complesso della torre B, in fondo al pozzo del piano più alto |
| Ishiyama | Nell'eliporto, in cima all'edificio |
| Ito | Nell'ascensore che conduce all'hangar dei carri armati |
| Jerem Blaustein | Sul cadavere di Sniper Wolf |
| Kaneda | Nello specchio del gabinetto delle donne |
| Kimura | Nella base sotterranea di Metal Gear |
| Kinbara | Zona buia delle scale |
| Kitao | Sul cadavere di Decoy Octopus (il falso capo del DARPA) |
| Kobayashi | Su una roccia del canyon |
| Johnny Sasaki | Nella cella, vicino al capo del DARPA |
| Kojima | Nel laboratorio di Otacon, nella cornice a destra |
| Korekado | Nel gabinetto degli uomini |
| Kozyou | Dietro la struttura simile a una cisterna nel Canyon |
| Kutome | Nell'osservatorio |
| Makimura | Nel deposito delle armi nascosto, dietro il muro indebolito |
| Matsuhana | Nel corridoio dei cadaveri, fuori dal laboratorio di Otacon |
| Mizutani | Visibile durante il combattimento con Metal Gear |
| Mori | Nel punto più basso dell'ascensore della Torre di comunicazione B |
| Mukaide | Nel riflesso della pozzanghera nella caverna del lupo |
| Muraoka | Nell'acqua al molo |
| Nakamura | Nella pozza di sangue di Meryl, dopo che è stata ferita |
| Negishi | Nell'acqua di scarico |
| Nishimura | Vicino al cadavere di Baker |
| Okajima | Nei vermi sul cadavere del vero capo del DARPA nella cella |
| Onoda | Nel punto in cui Baker è legato |
| Sasaki | Nelle cornici nella stanza del Comandante |
| Sato | Torre di comando A, sul tetto distrutto dai missili dell'elicottero Hind D |
| Scott Dolph | Nel buio, lungo il passaggio che conduce dalla torre di controllo A alla B |
| Shigeno | Nell'eliporto, nella telecamera vicino alle scale |
| Shikama | Nel pavimento elettrificato |
| Shimizu | Nella tana del lupo, nel primo punto in cui dovremo strisciare |
| Shinkawa | Nel corridoio di Sniper Wolf, dietro la seconda colonna |
| Sonoyama | Nella macchina della tortura |
| Takade | Nella stanza di Ninja |
| Tanaka | Nell'eliporto, il soldato addormentato |
| Tougo | Alla fine del locale caldaie nell'altoforno |
| Toyota | Nel container del deposito di Vulcan Raven |
| Uehara | Sul bordo dell'ascensore, nel punto in cui appaiono i corvi |
| Yamashita | Sulla testata nucleare nel deposito dei missili |
| Yoshimura | In fondo al condotto dell'aria senza uscita |
| Yoshioka | Sul ponte al terzo piano dell'altoforno |

# i CD-Rom sono originali, il prezzo è rivoluzionario. E parlano italiano.

Ogni CD-Rom a sole 9.900 lire.

ogni CD-Rom è originale, integrale, in italiano* e a sole 9.900 lire.

- vasta scelta di titoli originali
- Oltre 2.000 punti vendita in Italia
- Oltre 1.000.000 di copie già vendute
- Continue novità in arrivo

Per chi non si accontenta facilmente, ecco un'incredibile rivoluzione: 9&nove, la più emozionante collana di CD-Rom originali Microforum Italia che raccoglie giochi, intrattenimenti, educational e utilities, in italiano e a sole 9.900 lire. Lasciatevi catturare dalle incredibili animazioni. Ammirate la creatività della grafica e la brillantezza dei colori. Sfruttatene l'intelligenza e l'utilità. Ma soprattutto... iniziate la collezione. L'occasione è unica. Difficile opporre resistenza. Per conoscere i titoli della collana e scoprire quale è il punto vendita più vicino, visitateci su internet www.microforum.it o contattateci al numero 06 44243033.

*alcuni titoli hanno in italiano solo il manuale o le istruzioni d'uso.

**Per diventare nostri concessionari, contattateci allo 06 44243033**

**Microforum Italia Point. Il meglio a meno.**

**Microforum Italia srl** via Antonio Musa, 13 - 00161 Roma - tel. 06 44243033 - http://www.microforum.it - e-mail: info@microforum.it

R.C.P. associati

sporgenza un po' di munizioni per il PSG. Giunti alla torre andiamo verso ovest e guardiamo dietro i barili: vi troveremo altre munizioni. Ne troveremo altre ancora a destra, sotto le scale. Importante: SALVIAMO IL GIOCO ADESSO! Se non lo faremo e commetteremo un errore nella parte successiva, non potremo continuare. Proviamo ad aprire la porta del livello 6 a destra... e verremo catturati. A questo punto saremo torturati. Potremo arrenderci da veri vigliacchi oppure resistere. Dovremo premere il pulsante ● più rapidamente possibile, in modo da impedire che la nostra energia scenda fino a livelli letali. Saremo sottoposti a più sessioni, nel corso di ciascuna delle quali verremo torturati più volte. Se ci arrenderemo ritorneremo in prigione, altrimenti dovremo rimanere nella cella in attesa della seconda sessione di tortura. Quando saremo nuovamente in cella, la guardia sarà colta da un improvviso e incontenibile attacco di diarrea e correrà al gabinetto. A quel punto apparirà

Otacon, che ci consegnerà una bottiglia di ketchup, razioni, un fazzoletto e la chiave del livello 6. Potremo quindi uscire dalla cella in due modi. Prima che la guardia ritorni, prendiamo la bottiglia di ketchup, sdraiamoci e premiamo ●. La guardia ci crederà morti e aprirà la porta della cella. Se non riusciremo a sfruttare questo espediente, aspettiamo che la guardia se ne vada e nascondiamoci sotto il letto. Al suo ritorno aprirà la porta, credendoci fuggiti. Uccidiamo la guardia prima che abbia il tempo di chiudere nuovamente la porta, poi andiamo a nord e quindi a est. Apriamo la porta con la chiave del livello 6 e prendiamo la scatola rossa a destra del lettino delle torture per riacquistare tutto il nostro equipaggiamento. Esaminiamolo, quindi, per vedere se la guardia vi avrà nascosto una bomba a tempo. Potremo lanciare via la bomba o attendere che qualcuno ci disturbi, predisporre la bomba e premere ● tenendo premuto L2 nello stesso tempo.

Dirigiamoci verso est e rientriamo nell'ascensore; raggiungiamo il livello B2 e prendiamo tutte le munizioni che saremo in grado di trasportare. Ritorniamo nel punto in cui abbiamo affrontato il boss, poi andiamo a sud e quindi a est. Apriamo le due porte prima sbarrate e prendiamo le granate e le granate stordenti. Ritorniamo all'ascensore e al primo livello, poi raggiungiamo la seconda base nemica. Un po' noioso? Visto quello che ci attende, no...

## AREA 12

**Base B**

Prendiamo l'ascensore e raggiungiamo il livello B2; andiamo verso sud fino alla biforcazione, poi a sinistra. Prendiamo il giubbotto antiproiettile dietro la porta posta a sud-est. Risaliamo nell'ascensore e raggiungiamo il livello B1. Andiamo a sud fino alla porta centrale: vi troveremo dei medicinali per calmare il nostro raffreddore. Starnutendo, infatti, potremmo attirare l'attenzione delle guardie. Ritorniamo nel punto in cui Meryl è stata colpita. Indossando il fazzoletto distrarremo i lupi.

Dopo la sequenza filmata, andiamo verso nord in direzione della torre di comunicazione.

## AREA 13

**Torre di Comunicazione 1**

Varchiamo la porta presso la quale eravamo stati catturati e prendiamo tutte le munizioni che troveremo. Attraversiamo la porta ovest per disattivare la telecamera. Prendiamo le granate stordenti e la corda, quindi diamocela a gambe. Estraiamo il mitra (FAMAS), andiamo a sud e saliamo le scale. Ignorando la porta a metà strada, raccogliamo tutte le razioni e le munizioni che troveremo. Se vorremo evitare di uccidere le guardie potremo tramortirle: in ogni caso dovremo raggiungere la sommità della torre. Sarà una bella sgobbata, ma teniamo duro. Giunti in cima, prendiamo le munizioni per la pistola Socom e per il mitra, poi proseguiamo lungo il percorso fino alla scaletta, dove troveremo una razione. Saliamo sulla scaletta e apriamo la porta di nord-est per raggiungere il tetto. Dopo aver assistito alla sequenza filmata raggiungiamo la scalinata a nord. Prendiamo la corda e raggiungiamo la recinzione di fronte a noi. Il Colonnello ci chiamerà via radio e ci spiegherà come servirci della corda: seguiamo le sue istruzioni se vorremo arrivare giù tutti interi. Prendiamo le razioni e il C4, poi serviamoci dei missili Nikita per eliminare le guardie sul ponte, prima di attraversarlo. Quando la musica sfumerà, vorrà dire che tutte le guardie saranno morte. Attraversiamo il ponte e usiamo la chiave per aprire la porta nel momento in cui apparirà l'elicottero. Prendiamo il lanciamissili Stinger e i relativi missili all'interno di questa stanza e apriamo la porta a sud. Muoviamoci ancora verso sud in direzione dell'ascensore, saliamoci e premiamo i pulsanti. Dannazione,

non funzionano! Usciamo dall'ascensore e ritorniamo alla porta. Imbocchiamo il sentiero di destra e prendiamo le granate, le pallottole e le munizioni per la pistola Socom. Proseguiamo verso est e scendiamo lungo le scale, fino a raggiungere gli scalini rotti. Raggiungiamo quindi l'ascensore e osserviamo il filmato. Proseguiamo fino alle scale che conducono al piano terra, poi andiamo verso est e saliamo le scale. Dovremo superare quattro serie di telecamere, perciò teniamo pronte le granate. Raggiunto il piano superiore, proseguiamo verso sud ignorando la scaletta e prendiamo i missili, le granate, le pallottole e le razioni. Arrampichiamoci quindi sulla scaletta, varchiamo la porta e raggiungiamo il tetto per affrontare il boss dell'elicottero. Nascondiamoci dietro il container presso la porta, balzando fuori per sparare un missile Stinger contro l'elicottero ogni volta che potremo farlo con sicurezza. Il nostro radar Stinger ci permetterà di conoscere la posizione dell'elicottero. Corriamo fino all'angolo di sud-ovest del livello, quando l'elicottero sparerà la sua ultima scarica di missili. Questo accadrà solitamente quando lo avremo colpito più di una dozzina di volte: dopo di che lo avremo eliminato. Ritorniamo all'ascensore ora immobile e serviamoci delle granate per eliminare le telecamere. Premiamo il pulsante del primo piano sull'ascensore. Utilizziamo il FAMAS per eliminare le guardie invisibili a bordo dell'ascensore, che potremo individuare facilmente per mezzo degli occhiali per la visione notturna. Quando l'ascensore arriverà al primo piano, procediamo in direzione ovest. Prendiamo i vari oggetti lungo il cammino, poi ritorniamo davanti all'ascensore, dove troveremo una granata chaff. Apriamo la porta posta a sud-est per prendere le munizioni per il fucile di precisione. Apriamo quindi la porta ovest, dietro la quale troveremo altre munizioni ma anche delle telecamere armate. Varcando la porta a nord entreremo nel settore successivo.

## AREA 14

**In mezzo alla neve**

Procediamo in direzione nord e serviamoci del PSG-1 per affrontare nuovamente Sniper Wolf. Potremo anche usare un sistema più cattivello per eliminarla. Andiamo a est fino alla parete, poi a nord. Quando vedremo un blocco di roccia sapremo di essere al sicuro dai colpi di Sniper Wolf. Guardiamo in direzione ovest ed estraiamo il lanciamissili Nikita. Passiamo alla visuale in prima persona premendo ⊛ e indirizziamo i missili in queste direzioni: prima nell'area centrale a sud, poi dietro il camion, dietro gli alberi e infine direttamente in faccia a Sniper Wolf. Ehi, deve fare proprio male! Quando è morta, procediamo verso nord e ammiriamo la toccante sequenza filmata. Qui troveremo un sacco di porte: entriamo in quelle accessibili e prendiamo tutto ciò che vi troveremo. Le porte poste a nord-ovest conducono all'ultimo settore della base nemica. Prendiamo le munizioni, andiamo a est e scendiamo le scale. Giungeremo così alla fine del primo CD.

## AREA 15

**L'altoforno**

Scendiamo le scale, varchiamo la porta, procediamo a nord, poi a ovest fino a raggiungere il ponte. Prendiamo le granate e raggiungiamo il ponte a sud.

Attraversiamolo e costeggiamo il muro. Proseguiamo verso nord fino a raggiungere un altro ponte. Facciamo attenzione alla gru: qui dovremo calcolare bene i tempi. Premiamo ® per scansarci all'occorrenza. Se vorremo, potremo anche liberarci della gru per mezzo di due missili Nikita o Stinger. Procediamo verso nord e scendiamo le scale. Prendiamo i vari oggetti, continuiamo verso nord e scendiamo ancora le scale. Varchiamo la porta sud entrando nel locale caldaie, dove troveremo munizioni per il fucile di precisione e missili Nikita. Proseguiamo in direzione sud-ovest passando sotto i tubi, prendiamo i missili Stinger e ritorniamo quindi nel locale caldaie, varcando poi la porta di nord-est. Proseguiamo verso nord ed esploriamo la stanza in cerca di attrezzature, poi saliamo sull'ascensore e premiamo il pulsante. Potremo eliminare le guardie mitragliandole con il FAMAS o semplicemente gettandole giù dall'ascensore, se ci sentiremo particolarmente in vena. Scendiamo quindi al livello B1.

## AREA 16

**B1 e B2**

Muoviamoci verso nord, poi verso est; indossiamo gli occhiali per la visione notturna e proseguiamo verso sud. Strisciamo tra le mine, poi prendiamo gli oggetti negli angoli sud-est e nord-est. Saliamo quindi sull'ascensore e premiamo il pulsante per raggiungere il livello B2. Giunti lì, dirigiamoci a ovest per prendere il C4 e i missili Nikita dietro il container, poi verso est per trovare razioni e altri missili. Muoviamoci quindi verso nord e apriamo la porta. Ora saremo pronti per affrontare Vulcan Raven. Dovremo servirci dei missili Nikita, ma indirizzandoli in modo che si avvicinino a Vulcan Raven da dietro. Non spariamoli in linea retta, o l'avversario riuscirà a farli esplodere a distanza sparando. Se avremo modo di prevedere il suo percorso, potremo anche utilizzare il C4 o le mine Claymore. Qui troveremo inoltre un po' di attrezzature utili; quando la sua energia sarà diminuita, Vulcan Raven farà esplodere i container, ostruendo alcuni passaggi. A quel punto si muoverà più velocemente e sarà inattaccabile per mezzo delle mine Claymore: i missili Nikita però serviranno allo scopo. Vulcan Raven ci darà la chiave del livello 7 e alcune informazioni. Quando gli avvoltoi inizieranno a divorare il suo cadavere sarà ora di andarsene. Varchiamo la porta nord e serviamoci degli occhiali per la visione notturna per evitare le botole. Lanciamo una granata nella stanza per eliminare le telecamere armate e superiamo la porta a nord, prendendo gli oggetti se ne avremo il tempo.

## AREA 17

**La stanza di Metal Gear Rex**

Scendiamo le scale e procediamo verso nord. Accidenti, se è grosso! Andiamo a nord e a sinistra per prendere alcune granate chaff, poi andiamo ancora a nord e scendiamo le scale,

per prendere una razione che ci servirà ben presto. Serviamoci degli occhiali per la visione notturna per individuare gli eventuali oggetti nel fiume, senza perdere troppo tempo, però, perché la permanenza in acqua ridurrà la nostra energia. Torniamo indietro, piazzandoci di fronte a Metal Gear Rex, poi procediamo verso est e scendiamo le scale: troveremo altre munizioni. Risaliamo le scale e dirigiamoci verso nord-est, poi arrampichiamoci sulla scaletta. A est troveremo qualche granata. Ritorniamo alla biforcazione e andiamo a ovest, poi a sud, per prendere un po' di munizioni. Proseguiamo quindi verso nord e arrampichiamoci sulla scaletta. Diamo un'occhiata in giro e prendiamo i vari oggetti prima di arrampicarci sulla scaletta successiva, che ci condurrà sulla sommità di Metal Gear Rex. Svoltiamo a sinistra e saliamo lungo la scaletta che troveremo. Seguiamo il percorso, raccogliendo gli oggetti, poi saliamo lungo le scale a sud. Diamo un'occhiata al filmato. Da veri agenti speciali super attenti, faremo cadere la nostra scheda PAL e saremo costretti a ripercorrere tutta la strada fino al fiume per recuperarla. Nel fare ciò dovremo inoltre vedercela con le guardie. Insieme alla scheda PAL potremmo trovare una bomba, ma non potremo liberarcene come la volta precedente. La scheda sarà nelle grinfie di un topo, che dovremo uccidere per recuperarla. Una volta riavuta la scheda, ripercorriamo i nostri passi fino alla sala di controllo e serviamoci di una granata per eliminare la telecamera. Inseriamo la scheda PAL nel portatile che mostra lo stesso simbolo. Ritorniamo quindi nella stanza in cui abbiamo affrontato Vulcan Raven. Attendiamo qualche istante, evitando tutte le guardie a meno che ci vada a genio una spolverata: la scheda cambierà colore, diventando blu. Ritorniamo quindi alla sala di controllo e inseriamo la scheda nel computer e con il simbolo 'W'. Fatto? Bene: ritorniamo giù e ripercorriamo i nostri passi fino a raggiungere nuovamente il locale caldaie o l'altoforno. Rimaniamo in attesa finché la scheda diventerà rossa. Ritorniamo alla sala di controllo e infiliamo la scheda nell'ultimo computer. Assistiamo quindi a una sequenza animata. Indossiamo la maschera antigas per evitare di essere uccisi dal gas velenoso che riempirà la sala di controllo e chiamiamo Otacon via radio componendo 141.12. Aprirà la porta per farci uscire... che tesoro! Usciamo dalla sala di controllo, prendiamo la razione a sud e seguiamo Liquid Snake per affrontare gli ultimi scontri.

## AREA 18

**Metal Gear Rex**

Indirizziamo i missili Stinger contro il disco posto sulla spalla sinistra di Rex, cioè alla nostra destra. Colpito il disco, corriamo tra le gambe di Rex in modo che non possa colpirci. Quando si volterà, colpiamo nuovamente il disco. Schiviamo la sua gamba destra: se ci calpesterà sarà la nostra fine. Se saremo abbastanza veloci avremo modo di lanciare una granata prima che Rex inizi a muoversi: quindi potremo sparare uno Stinger contro di lui. Quando lo Stinger sarà in volo, lanciamo un'altra granata. Rex rimarrà fuori combattimento ancora per un po', permettendoci di colpirlo con un altro Stinger. Osserviamo il filmato dedicato a Grey Fox e prepariamoci al secondo round del nostro scontro con Rex. Serviamoci ancora degli Stinger, ma questa volta prendiamo di mira Liquid Snake nella cabina di pilotaggio. Potremo usare la stessa tecnica utilizzata in precedenza, oppure attendere alle spalle di Rex. Liquid Snake avrà difficoltà a individuarci e questo ci permetterà di mettere a segno altri colpi. A questo punto sarà il momento per un'altra spettacolare sequenza animata: quindi, scontro all'ultimo sangue con Liquid Snake. Non disporremo di alcuna arma, perciò potremo contare solo su pugni e calci. Avviciniamoci a Liquid per colpirlo, ma restiamo lontani dal bordo di Rex o Liquid ci farà precipitare di sotto. Quando la sua energia diminuirà, Liquid si servirà di un attacco di slancio: faremo bene a tenerci fuori portata. Riusciremo a liberarcene abbastanza in fretta. Ora ci attenderà una diversa conclusione a seconda del nostro comportamento nella stanza delle torture. Se non ci saremo arresi assisteremo a una scena di intermezzo e passeremo quindi alla sequenza dell'inseguimento. In caso contrario, la sequenza animata sarà diversa.

## AREA 19

**L'inseguimento**

Varchiamo la porta a destra e prendiamo la razione, poi prendiamone altre due vicino alle scale. Saliamo lungo le scale e varchiamo la porta. Affrontiamo le guardie, mentre Meryl o Otacon, a seconda del nostro comportamento nella stanza delle torture, metteranno in moto la jeep. Potremo quindi servirci dell'arma montata sulla jeep. Raggiunto il primo cancello, puntiamo contro il barile. Quando raggiungeremo la barricata, spariamo contro il barile per aprirci la strada, poi facciamo fuoco contro le guardie. Ripetiamo il procedimento alla barricata successiva. Dovremo inoltre continuare a sparare contro Liquid, che urterà la nostra jeep: teniamolo d'occhio, perciò. Quando si accosterà a noi spariamogli, poi attendiamo lo scontro. A questo punto assisteremo alla sequenza finale, in cui se avremo salvato Meryl lei ci donerà un bandana; Otacon, invece, ci darà uno "Stealth", cioè un prezioso dispositivo che ci permetterà di renderci invisibili. Ecco fatto: il gioco è finito.

## Speciale!

### MODALITÀ TECHNICAL DEMO

Completiamo queste modalità nel seguente ordine: 'Training', 'Time Trial', 'Gun Shooting', 'Survival'. Ciascun livello verrà reso accessibile dal completamento di quello precedente. Alla fine potremo accedere alla modalità 'Technical demo' e ammirare così il fantastico demo del computer.

### DISPOSITIVO STEALTH

Completiamo il gioco al livello di difficoltà meno elevato, arrendendoci durante le torture premendo Select. Dopo che lo avremo salvato, Otacon ci darà il dispositivo di occultamento "stealth". Attendiamo la fine dei titoli, poi salviamo il gioco. Ricaricandolo potremo iniziare in possesso dello Stealth.

### BANDANA DEMO

Completando il gioco senza arrenderci di fronte alle torture salveremo Meryl, che ci darà il bandana. Una volta selezionato, il bandana ci consentirà di avere munizioni illimitate per tutte le armi.

### COSTUMI ALTERNATIVI

Completiamo il gioco, attendiamo la fine dei titoli e salviamo. Ricarichiamo il gioco salvato e ripetiamo l'intero gioco. Attendiamo quindi la fine dei titoli e salviamo. Ricarichiamo e giochiamo ancora: questa volta Snake indosserà lo smoking nell'ascensore. Ripetendo un'altra volta il procedimento potremo vedere Snake vestito da ninja.

### GREY FOX ROSSO

Raggiungiamo Grey Fox indossando lo smoking.

## ELENCO NEGOZI UNION GAME ZONE:

| | |
|---|---|
| **ALESSANDRIA** (Novi Ligure) v. Capurro, 20 | 0143/321542 |
| **ALESSANDRIA** v. Alessandro III, 81 | 0131/263984 |
| **ANCONA** (Fabriano) v.le Zonghi 8/b | 0732/24030 |
| **ANCONA** v. De Gasperi, 22 | 071/2805678 |
| **ASCOLI PICENO** (Fermo) v.le Trento, 190 | 0734/229700 |
| **ASTI** c. so Torino, 72 | 0141/411362 |
| **BARI** (Barletta) v. C. Pisacane, 15 | 0883/512312 |
| **BENEVENTO** (Telese Terme) c.so Trieste, 91 | 0824/976548 |
| **BERGAMO** v. Quarenghi, 21 | 035/318609 |
| **BIELLA** v.le Roma, 7 | 015/8408238 |
| **BOLOGNA** v. Riva di Reno 6 | 051/6493514 |
| **BRESCIA** v.le Piave 203 | 030/3365661 |
| **BRINDISI** v. Delfino (ang. v. ponte ferroviario) | 0831/528842 |
| **CAGLIARI** v. Logudoro, 30 | 070/653227 |
| **CAGLIARI** v. Donizzetti, 64 (ang. via Pergolesi) | 070/494875 |
| **CAGLIARI** v. Dante, 36 | 070/ 684344 |
| **CASERTA** v. Roma, 20 | 0823/322901 |
| **CATANIA** v. Canfora, 89/a | 095/436221 |
| **CATANZARO** v. Jannoni, 40/44 | 0961/727454 |
| **COMO** (Cantù) v. S. Vincenzo 2 | 031/706717 |
| **COMO** v. Milano, 292 | 031/267421 |
| **CREMONA** v. Robolotti, 6 | 0372/25735 |
| **CUNEO** (Alba) v. Pietro Ferrero, 15/c | 0173/280567 |
| **CUNEO** (Saluzzo) v. Piave, 30 | 0175/240182 |
| **CUNEO** p.zza Europa, 9 (int.gall.S.Carlo) | 0171/695913 |
| **FIRENZE** v.le Volta, 127 | 055/574608 |
| **FOGGIA** v. Fraccacreta, 100 | 0881/665131 |
| **FORLÌ** (Cesena) v. Fratelli Rosselli, 24/26 | 0547/610712 |
| **GENOVA** v. Molteni, 50/r | 010/417957 |
| **IVREA** v. Luca 8 | 0125/644692 |
| **LA SPEZIA** v. dei Mille, 16 | 0187/730785 |
| **L'AQUILA** (Avezzano) v. Amendola, 25 | 0863/414889 |
| **LECCE** p.zza Mazzini, 50/b | 0832/318488 |
| **LECCE** v.le Grassi, 63 | 0832/354399 |
| **LECCO** Via Cattaneo 68 | 0341/352121 |
| **LIVORNO** v. Crispi, 52 | 0586/829368 |
| **LODI** c.so Mazzini, 76/c | 0371/439181 |
| **LUCCA** (Viareggio) v. Aurelia Nord, 98 | 0584/943780 |
| **LUCCA** v. De Gasperi, 83 | 0583/515053 |
| **MACERATA** (Civitanova Marche) v.le Vittorio Veneto, 124 | 0733/816959 |
| **MANTOVA** v. G. Acerbi, 17/a | 0376/329862 |
| **MESSINA** (Giardini Naxos) v. Colombo, 9 | 0942/56462 |
| **MESSINA** v. Curtatone e Montanara, 29 | 090/44444 |
| **MILANO** v. Maestri Campionesi, 25 | 02/59901475 |
| **MILANO** v. S.Galdino, 5 | 02/33105690 |
| **MILANO** (Cesano Maderno) ss. 35 dei Giovi (ang.v.C.Battisti) | 0362/546462 |
| **MILANO** (Inzago) v. G. di Vittorio, 17 | 02/95311085 |
| **MILANO** (Legnano) p.zza Redentore, 20 | 0331/458960 |
| **MILANO** (Cesano Boscone) v. Milano, 42 | 02/4585130 |
| **MODENA** (Carpi) v. Volta, 22/c | 059/652200 |
| **NAPOLI** v. Medina, 67 | 081/5529600 |
| **NAPOLI** v. B. Cavallino, 35 | 081/7707544 |
| **NAPOLI** Centro Direzionale C.D.N. Isola E/4 | 081/5627187 |
| **NAPOLI** p.zza Fuga, 8 | 081/5788930 |
| **PADOVA** v. Crescini, 99 ( par.via Facciolati) | 049/8024287 |
| **PARMA** Largo Coen, 5 (Z. Crocetta) | 0521/941338 |
| **PAVIA** (Voghera) P.za San Bovo 5 | 0383/363665 |
| **PESARO** v. Ponchielli, 2 | 0721/454403 |
| **PESCARA** v. Marconi, 275 | 085/4511472 |
| **PIACENZA** v. Dante Alighieri, 100 | 0523/334455 |
| **PISA** (Ghezzano) v. Carducci, 62/F | 070/878890 |
| **PISA** v. Carlo Cattaneo, 102 | 050/503346 |
| **PISTOIA** v.le Adua, 130/L (C.C. Apollo) | 0573/366727 |
| **PORDENONE** v.le Venezia, 64 | 0434/551828 |
| **POTENZA** v. Mazzini 41 | 0971/27165 |
| **REGGIO CALABRIA** v. Cimino, 45 | 0965/22973 |
| **REGGIO EMILIA** v. Pizzetti, 2/h | 0522/930277 |
| **RIMINI** v. Melozzo da Forlì, 38 | 0541/782540 |
| **ROMA** v. Duccio di Buoninsegna 91(EUR-Serafico) | 06/5043155 |
| **ROMA** v. G.B. Morgagni 30/b | 06/44252800 |
| **ROMA** v. Casoria, 20/22 | 06/7027451 |
| **ROMA** v. Baldo degli Ubaldi, 221 | 06/6382623 |
| **SALERNO** (Battipaglia) v. Roma, 120 | 0828/305558 |
| **SALERNO** v. Caio Trebazio Testa Località Pastena | 089/759944 |
| **SASSARI** v. Vardabasso s.n. | 079/281290 |
| **SAVONA** V Torino 59/61r | 019/8402266 |
| **SIRACUSA** v.le Scala Greca 177 | 0931/492032 |
| **SONDRIO** (Piantedo) v. Nazionale 41 bis | 0432/682083 |
| **TORINO** v. Oulx, 14/c | 011/7715658 |
| **TORINO** v. Valperga Caluso, 18 | 011/6509531 |
| **TORINO** (Beinasco) str.Torino, 34/36 (C.C. "Le Fornaci" 1° piano) | 011/3498408 |
| **TORINO** (Orbassano) v. Rivoli, 38/a | 011/9031567 |
| **TREVISO** (Conegliano) v. Daniele Manin 39/h | 0438/451275 |
| **TRIESTE** v. Dell'Istria, 76 | 040/3728766 |
| **UDINE** v.le Tricesimo, 206 | 0432/482525 |
| **VERBANIA** c.so Cobianchi, 62/a | 0323/401637 |
| **VERONA** v. Muro Padri, 7/a | 045/8003531 |
| **VICENZA** (Schio) v. Lago di Trasimeno | 0445/575977 |

**PER ULTERIORI INFORMAZIONI RIVOLGERSI A**

**SERVIZIO ATTIVO 7 GIORNI SU 7 DALLE 10 ALLE 23**

# SERVIZIO SEGRETI

**Le super armi del paladino della giustizia videoludica tornano più potenti che mai!**

### TEST DRIVE 5 — PC

**Password**

Facciamo un tempo che ci consenta di entrare nella schermata dei punteggi più alti e poi scriviamo le seguenti parole segrete:
knacked: piste invertite
whoooosh: nitro (attivata con il pulsante del clacson)
mjcim.rc: macchine piccole
sausage: macchine bonus

### TRESPASSER — PC

**Password**

Premiamo Ctrl e F11 per visualizzare la linea di comando nell'angolo in basso a sinistra dello schermo e inseriamo le seguenti parole mentre giochiamo.
invul: invulnerabilità
bionicwoman: salti più alti ma minore velocità nella corsa
bones: mostra oggetti o elementi interattivi
dinos: mette in pausa i dinosauri
gore2: rende le situazioni più sanguinose
loc: mostra la locazione
tnext: trasporta in punti importanti del livello selezionato
win: mostra la sequenza finale
woo: munizioni illimitate

### MICRO MACHINES V3 — PSX

**Codici**

Durante la partita premiamo il pulsante di pausa e poi i codici che seguono:
Turbo: [illegible]
Trasformazione in un oggetto: [illegible]
Rallenta le macchine controllate dalla console: [illegible]
Visuale da dietro la macchina: [illegible]
Registriamoci con i nomi che seguono:
CATLIVES: 9 vite (un segnale acustico ci confermerà che abbiamo inserito il codice correttamente)
GIMMEALL: Tutte le piste (anche in questo caso, un segnale acustico ci confermerà che abbiamo inserito il codice correttamente)

### KLINGON HONOUR GUARD — PC

**Codici**

Premiamo il tasto TAB durante la partita e inseriamo i codici che seguono:
fly: modalità di volo
god: modalità divina
ghost: camminiamo attraverso le pareti
walk: disattiva le modalità ghost e fly
allammo: massima quantità di munizioni
openxxx: sostituiamo xxx con il nome di una mappa per andarci direttamente
killallxxx: sostituiamo xxx con il nome di un mostro per eliminarlo
killpawns: uccide tutti i mostri
hideactors: nasconde tutti i nemici, le armi e gli oggetti
showactors: mostra di nuovo gli elementi nascosti
summonxxx: sostituiamo xxx con il nome di un nemico, un'arma o un oggetto per evocarlo
behindview x: sostituiamo x con 1 per ottenere la visuale dall'esterno o con

0 per avere quella normale
invisible x: sostituiamo x con 1 per ottenere l'invisibilità
slomo x: sostituiamo x con un numero per modificare la velocità del gioco.
playersonly: Elimina il timer.

TOP TIP

## RAYMAN PSX

**Password**
Completamento di tutti i livelli: OD2KV7WWMD
Tutti i livelli con novantanove vite: 492KV3W9XD
Tutto tranne l'ultimo livello: SD3BKFOOMN
Per combattere il boss finale: 942KV3W9XD
Per finire il livello della grotta: SM!KV7WSXD
Per finire il livello della montagna: J5K!ZZC8MD

Per finire il livello della musica: J5VLFP58VB
Per finire il livello delle immagini: SX2!ZP58MD
Per giocare con 99 vite: XNB9FM!Z2?

## BLOOD PC

**Password**
Durante la partita premiamo T e poi i codici che seguono:
cap in my ass/no cap in my ass: attiva la modalità divinità
lara croft: tutte le armi e le munizioni
bunz: un'arma per mano
calgon: warp tra i livelli
onering: invisibilità

## SOUTH PARK N64

**Password**
OMGTKYB (che sta per 'Oh My God they Killed Kenny you B**t**d'): tutti i personaggi in modalità multigiocatore.
Fatknacker: Tutte le armi
Meganoggin: Modalità teste grosse
Assman: Invincibilità
Theearthmoved: Selezione di livelli

Fatterknacker: Munizioni illimitate
Screwyouguys: Mostra tutti i crediti
Personaggi bonus
Per avere accesso a questi personaggi, inseriamo una delle seguenti password:
veggieheaven: Skinny
cheatingisbad: Mr Mackey
elvislives: Bar Brady
outrage: Big Gay Al
hawking: Ned
slapupmeal: Starvin Marvin

phaert: Phillip
raft: Terrence
dorothysfriend: Mr Garrison
lovemachine: Chef
checkataco: Wendy
fishnchips: Pip
kickme: Ike
allwomen: Sig.ra Cartman
goodscience: Mephisto
staringfrog: Jimbo
majestic: Alien

## ROGUE SQUADRON PC

**Password**
Usedforce: Usa le astronavi nel livello
Maestro: Suona tutte le musiche del gioco
Hiken: Armi secondarie bonus
Neuc: Distrugge le navi dell'Impero sul radar
Lok Joi: Rimedia ai danni
Iamdolly: Vite infinite
Tough guy: Tutti i power-up
Director: Mostra le scene in full motion video

## EXTREME G2 N64

**Codici**
Questi codici devono essere inseriti come nome del giocatore:
NITROID: Nitro infinita
XCHARGE: Vite infinite

## 1080° N64

**Trucco musicale**
Nell'Half Pipe (Trick Attack) andiamo al replay e giochiamo un po' con lo stick analogico, R, Z e tutti gli altri pulsanti sul pad per trasformarci in DJ rap!

XXX:
Modalità turbo

## MISSION: IMPOSSIBLE N64

**Trucchi generali**
Questi trucchi potrebbero non funzionare la prima volta, ma con la pratica ce la faremo. Vanno inseriti nella schermata di selezione della missione.
**Lanciarazzi**
R, L, C-sinistra, C-destra, C-alto
**Pistola**
C-alto, L, C-destra, C-basso
**Hi Power 9mm**
R, L, C-basso, C-basso, C-alto
**Uzi**
L, C-destra, C-sinistra, C-destra, C-basso, R
**Modalità teste grosse**
C-basso, R, C-alto, L, C-sinistra
**Modalità teste giganti**
C-basso, L, C-alto, L, C-sinistra
**Modalità piedi grossi**
R, Z, C-destra, L

## DUKE NUKEM: TIME TO KILL PSX

**Codici**
Mettiamo in pausa il gioco e inseriamo questi codici con un rimo lento e costante (non facciamoci prendere dalla fretta!).
Munizioni infinite: ◄, ►, ◄, ►, Select, ◄, ►, ◄, ►, Select
Tutte le armi: L1, L2, ▲, L1, L2, D, R1, R, R2, L
Tutto l'inventario: R1 (x5), L2 (x5)
Tutte le chiavi: ▲, ►, ▲, ◄, ▼, ▲, ►, ◄, ►, ▼
Invisibilità: L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1
Doppio danno: L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2
Armi potenziate: ►, ►, ◄, ►, ►, ◄, ►, ►, ◄
Invincibilità: L1, R1, L1, R2, ▲, ▼, ▲, ▼
Teste grandi/teste piccole:
Mettiamo in pausa il gioco e inseriamo questi codici:
• Testa grande per Duke – R1 (x9), ▲
• Testa piccola per Duke – R1 (x9), ▼
• Testa grande per i nemici– R1 (x9), ◄
• Testa piccola per i nemici – R1 (x9), ►
Per tornare alle dimensioni normali, inseriamo di nuovo lo stesso codice. Non si può passare direttamente da teste grandi a teste piccole.
Bisogna per forza passare dalle teste intermedie.

## VIGILANTE 8 PSX

**Password**
Inseriamo le parole d'ordine che seguono nell'area di stato del gioco.
wmnnwlhtscuclh: Tutte le macchine e i personaggi
deadly missile: Power-up dei missili a ricerca automatica
reduce gravity: Assenza di gravità
go sightseeing: Non ci sono nemici
I will not die: Invincibilità
see all movies: Mostra tutti i filmati
same characters: Stessi personaggi nella modalità per due giocatori
hardest of all:
Modalità esperto
Mosse segrete per tutte le armi

## APOCALYPSE PSX

**Codici**
Prima mettiamo in pausa il gioco e teniamo premuto L1, poi premiamo:
Selezione dei livelli: ●, ▲, ●, ▼
Invincibilità: ▼, ▲, ◄, ◄, ●, ▲, ►, ▼

Missili a intercettazione: Su, Su, Giù, Sparare con la mitragliatrice
Razzo Bull's Eye: Su, Giù, Su, Sparare con la mitragliatrice
Mortaio Shy Hammer: Giù, Giù, Giù, Sparare con la mitragliatrice
Mine Roadkill: Sinistra, Destra, Su, Sparare con la mitragliatrice

## SPYRO THE DRAGON PSX

**Selezione dei livelli**
Nel corso della partita, premiamo prima Start per raggiungere l'inventario e poi premiamo la sequenza di tasti: ●, ●, ●, ●, ◄, ►, ◄, ►, ▲, ▲, ▼
Demo di Crash 3
Nella schermata dei titoli premiamo L1 e ● e otterremo un demo di *Crash Bandicoot 3*.
Si tratta solo del primo livello del gioco.

## TERMINAL VELOCITY PC

**Password**
Trigods: Invincibilità
Trishld: Ripristina gli scudi
Trinext: Salta i livelli
Maniacs: Postbruciatori
Trifir 1: Munizioni Pac
Trifir 2: Munizioni Ion
Trifir 3: Munizioni Rtl
Trifir 4: Munizioni Mam
Trifir 5: Munizioni Sad
(solo per la versione registrata)
Trifir 6: Munizioni Swt
(solo per la versione registrata)
Trifir 7: Munizioni Dam
(solo per la versione registrata)

## TOMB RAIDER PSX

**Saltare i livelli**
Inseriamo i seguenti codici mentre giochiamo:
L2, R2, L2 x2, R2, L2, R2, L2, R2, L2 x4, R2, L2, R2 x4.
Lara dirà "No" per confermare che abbiamo fatto tutto come si deve.
**Tutte le armi, Med Kit, bengala e cristalli di salvataggio**
Inseriamo i seguenti codici mentre giochiamo:
L2, R2 x2, L2 x4, R2, L2, R x2, L2, R2 x2, L2 x2, R2, L2 x2, R2.
Lara urlerà a squarciagola per confermare che abbiamo fatto tutto come si deve.

## C&C RETALIATION PSX

**Codici**
Entriamo nel menu laterale e premiamo ●.

Per vincere la missione: ●, ●, ●, ●, ●, ●
Per perdere la missione: ●, ●, ●, ●, ●, ●
Per vedere tutta la mappa: ●, ●, ●, ●, ●, ●
Per ottenere del denaro: ●, ●, ●, ●, ●, ●
Per sganciare le bombe col paracadute: ●, ●, ●, ●, ●, ●
Attacco nucleare: ●, ●, ●, ●, ●, ●
Cronosfere: ●, ●, ●, ●, ●, ●
Cortina di ferro: ●, ●, ●, ●, ●, ●

## SCRIVETECI SUBITO!

**Se volete unirvi al nostro caro Games Bond nella ricerca di trucchi, scrivete a uno degli indirizzi pubblicati qui di seguito per indicarci i trucchi che avete trovato. Vi aspettiamo!**

**Servizio Segreti**
**Games Master c/o KiD**
**C.so Lodi 59**
**20139 Milano**
**oppure via e-mail**
**gamesmaster@kiditaly.com**

# SUL PROSSIMO NUMERO

## A Silent Hill l'orrore è di casa...

### INOLTRE

Warzone 2100
Rollercoaster Tycoon
Guardian's Crusade
Tank Racer
La guida completa a
Ridge Racer Type 4
E molto altro ancora...

# SILENT HILL

Games Master